ΤΕΥΧΟΣ 108 ΜΑΡΤΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

AMIGA 1200 SPECIAL REVIEW
CASTLES II SIEGE & CONQUEST

- TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA 1200
- ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA
- ΨΗΦΙΑΚΟ VIDEO ΓΙΑ ΤΟ CD-I



...ΤΙΚΗ ΥΠΕΡΟΧΗ!

Η ΥΠΕΡΟΧΗ ΤΟΥ SUPER NES

ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ (CPU)	16-BIT
RAM	128 K
ΗΧΟΣ-DIGITAL	8 ΚΑΝΑΛΙΑ, HI-FI STEREO 16 BIT
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ	256
ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΧΡΩΜΑΤΑ	32768
ΑΝΑΛΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ	512 x 448
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES*	128
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES/ΓΡΑΜΜΗ	32
ΜΕΓΙΣΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES	64 x 64
SCROLLING	4Hz, ΚΑΘΕΤΟ-ΔΙΑΓΩΝΙΟ, 360 ΜΟΙΡΕΣ

** SPRITES: ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ*





Nintendo®

Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

108

ΜΑΡΤΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μπόζα Εύη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Φρόσω Ξιξή, Χάρης Σαράντης
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης,
ΔΙΕΚΠΑΙΠΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



STREET FIGHTER II TURBO

Οπου δεν πίπτει λόγος, πίπτει ράβδος.



Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA

Σειρά άρθρων με σκοπό την ενημέρωσή σας σχετικά με τα λεγόμενα "σοβαρά" προγράμματα της Amiga.

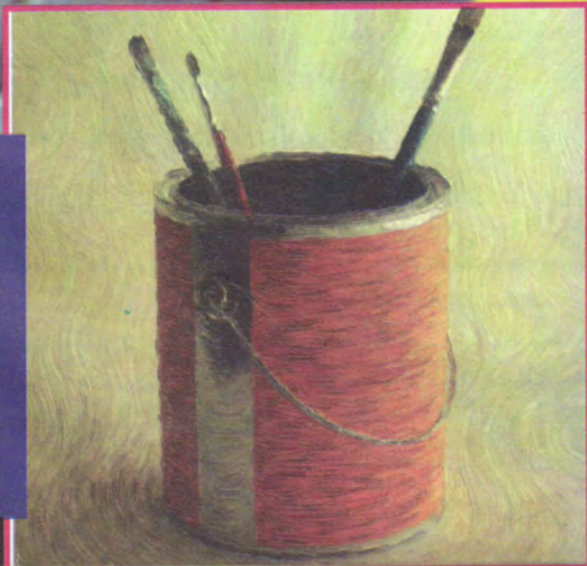


ΨΗΦΙΑΚΟ VIDEO

20 Συνδυασμός τέλειας ποιότητας εικόνας και ήχου.

ΔΩΣΤΕ ΧΡΩΜΑ ΣΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ ΣΑΣ

92 Βήμα βήμα, ό,τι πρέπει να γνωρίζετε για να βάψετε τον πρώτο σας ήρωα.



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

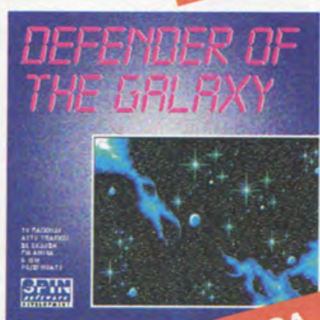
Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



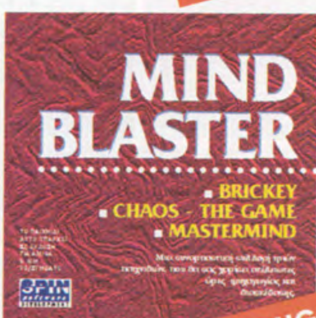














PC ΣΥΛΛΟΓΗ 28.400 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΤΚ..............

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.......................... ΗΛΙΚΙΑ..........................

ΥΠΟΓΡΑΦΗ.......................... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ......................

❑ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 28.400 δρχ. ❑ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ. Σύνολο..................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Ρixelάδες, γεια και χαρά σας. Μια χαρά σας βλέπω. Θα μου πείτε, Ανοιξη μπαίνει, είναι λογικό. Ανοιξιάτικοι λοιπόν και εμείς, έχουμε φροντίσει να δώσουμε τον καλύτερο εαυτό μας. Ετσι, στο τεύχος που κρατάτε, πιστεύω ότι θα βρείτε τόσα θέματα όσα χρειάζονται για να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας, μέχρι τον επόμενο μήνα. Αν δεν με πιστεύετε, δεν έχετε παρά να διαβάσετε τις γραμμές που ακολουθούν.

Ξεκινάμε πάντα με την ...πιπεράτη στήλη "Σχολιάζοντας", όπου θα μάθετε κατ' αποκλειστικότητα ποιο είναι το τυχερό περιοδικό, το οποίο δεν άφησε νόμισμα για νόμισμα στην πίτα που, όπως συνηθίζεται, κόβουμε κάθε νέο έτος (ξέρετε, αυτές με τα φλουριά). Θα μάθετε ακόμη για τα μικρά ζωντανά κεσεδάκια που υπάρχουν στα ψυγεία των super markets, αλλά μερικές φορές και στα δικά μας. Επίσης, θα ενημερωθείτε για ένα πολύ σοβαρό θέμα, το οποίο μας είχε απασχολήσει όλους κατά το παρελθόν και, απ' ό,τι φαίνεται, θα μας απασχολεί και στο μέλλον: Πειρατεία και Συλλήψεις.

Στις αμέσως επόμενες σελίδες και συγκεκριμένα στη στήλη Terra Informatica, μπορείτε να πάρετε μια ιδέα για το τι κυκλοφορεί στη διεθνή και την ελληνική αγορά.

Στη συνέχεια, έχουμε δύο θεματάκια για τους... Amigόβιους φίλους. Το πρώτο είναι ένα τεστ - παρουσίαση των πρώτων περιφερειακών που εμφανίστηκαν στην αγορά για την Amiga 1200 (κάλυμμα εξωτερικού σκληρού δίσκου, real time clock για την 1200, εξωτερικός σκληρός δίσκος για την 1200 και το πρώτο HD drive για Amiga). Το δεύτερο θεματάκι μας θα είναι μια μηνιαία σειρά από παρουσιάσεις "σοβαρών" -όπως λένε- προγραμμάτων.

Οταν μιλάμε για ψηφιακό βίντεο, μιλάμε για ποιότητα εικόνας με φανταστικό ήχο και με ένα pause που δεν έχετε ξαναδεί. Μιλάμε για τεχνολογικά θαύματα και για το CD-I της Philips, που ομολογώ ότι τουλάχιστον εγώ - αν όχι όλοι όσοι το είδαν να παίζει - έχω πακετάρει το παλιό μου video και ψάχνω για αγοραστή...

Καιρός όμως να περάσουμε και στα παιχνίδια μας. Θα ξεκινήσουμε με το Super Street Fighter Turbo, το νέο παιχνίδι για το Super Nes, που - όπως δείχνει - θα αφήσει εποχή.

Για τους Amigάδες φίλους μας, τους 1200άρηδες, παρουσιάζουμε ένα εξίσου καλό παιχνίδι στρατηγικής (καιρό είχαμε να δούμε καλό παιχνίδι στρατηγικής), το Castles II. Δεν θα αναφέρω όλα τα υπόλοιπα game reviews, που θα βρείτε στις επόμενες σελίδες, αλλά πιστεύουμε ότι καλύπτουν τα γούστα και του πιο απαιτητικού gamer. Εσείς κρίνετε... Οσο για τους φίλους των Adventures, μπορούν να βρουν στο PixelMania τις ολοκληρωμένες λύσεις για το Simon The Sorcerer και το Fascination.

Οσον αφορά στο RPG θέμα, σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με το βάψιμο των μικρών μολυβένιων φιγούρων. Θα σας δώσουμε οδηγίες για το πώς θα βάψετε την πρώτη φιγούρα σας, θα δούμε διάφορα υλικά τα οποία θα χρειαστείτε, όπως χρώματα, πινέλα, κόλλες κ.ά., και θα σας αναφέρουμε και μερικές τεχνικές. Πιστεύω ότι αυτό το θεματάκι θα αγγίξει όχι μόνο αυτούς που ασχολούνται με τα επιτραπέζια παιχνίδια, αλλά και αυτούς στους οποίους αρέσει ο μοντελισμός.

Καιρός όμως να σας αφήσω ήσυχους, ώστε να απολαύσετε το Pixel που μόλις αγοράσατε. Εμείς θα είμαστε κοντά σας τον επόμενο μήνα. Ωστόσο, αν θέλετε να μας πείτε κάτι στο μεταξύ διάστημα, μη διστάσετε... Εχουμε και τηλέφωνο!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

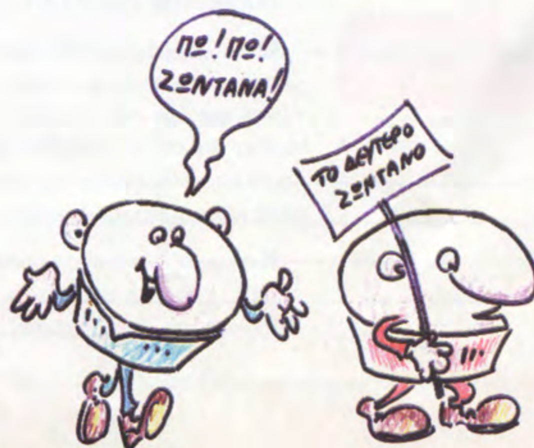
Πω, πω, τι εφιαλτικός μήνας και αυτός! Για φαντάσου... Και δεν είχε ούτε καν 30 μέρες. Είχαμε ευχάριστα γεγονότα, ερωτικά, δυσάρεστα έως και εφιαλτικά. Τώρα, για να είμαι ειλικρινής, δεν ξέρω με ποια να αρχίσω. Να σας πω πρώτα τα δυσάρεστα και να κρατήσω για το τέλος το... κερασάκι - έτσι, για να μείνετε με τη γλύκα ή να αρχίσω με τα ερωτικά για να σας κρατήσω κοντά μου και μετά να περάσω στα υπόλοιπα; Λοιπόν, δεν θα κάτσω τώρα να λύσω το πρόβλημα. Θα σας τα γράψω ημερολογιακά και εσείς κάντε ό,τι σας αρέσει.

11 / 2 / 94

Ερχεται επείγον μήνυμα στο γραφείο μας εκ μέρους της διευθύνσεως: Στις 4:30 μην τολμήσετε να εξαφανιστείτε, γιατί κατά το έθιμο θα κόψουμε την πίτα. Τι να κάνουμε, μπορούσαμε να κάνουμε και αλλιώς; Περιμέναμε. Η ώρα πλησίαζε, 4:27...4:28...4:29 (τα λεπτά περνούν, μην τρελαίνεστε, πώς αλλιώς θα μπορούσα να σας βάλω στο κλίμα) και ΠΑΦ, ένα σύννεφο στην πόρτα και μπαίνει μέσα Αυτός. Οχι, σε εμάς δεν ήρθε κάποιος πολιτικός (όπως συνηθίζεται) για δημόσιες σχέσεις, ξέρετε εσείς από αυτά, δεν μασάμε, αλλά κατέβηκε ο Ενας, ο Μεγάλος (ο εκδότης μας), και εκ των δεξιών του ο άλλος ο Μεγάλος, με το μουστάκι (ο διευθυντής μας). Σούζα εμείς. Αφού μας ευχήθηκε, παίρνει στο δεξί του χέρι τη μάχαιραν, σταυρώνει την πίτα, και κόβει το πρώτο κομμάτι για το αδελφό περιοδικό “Computer Για Όλους”. Δίνει το κομμάτι στον αρχισυντάκτη του, το παίρνει αυτός και πάει κάπου ήσυχα να το φάει. Η σειρά μας τώρα. Καθώς έχωνε τη μάχαιραν για να κόψει το κομμάτι μας, το μαχαίρι βρίσκει μέταλλο! Ω Χριστέ μου, δεν το πιστεύω, ένα μεταλλικό δεκάρικο! Ναι το τυχερό περιοδικό της χρονιάς είναι το Pixel. Αφού παίρνουμε το νόμισμα, ο άλλος ο Μεγάλος (με το μουστάκι) μάς δείχνει ένα φάκελο και μας λέει. Τι θέλετε: το φάκελο ή το μεταλλικό δεκάρικο; Ωχ! Αρχισαν οι συνάδελφοι να φωνάζουν το μέταλλο, το μέταλλο, άλλοι την κουρτίνα, το φάκελο, χαμός! Τώρα τι κάνουμε; Και αν ο φάκελος είναι Ζογκ; Τέλος πάντων, για να αποφύγουμε το δίλημμα, κανονίσαμε να πάμε αργότερα από το γραφείο του να το κουβεντιάσουμε. Αλλωστε έπρεπε να κόψουμε και τη δεύτερη πίτα (για κάθε άτομο ξεχωριστά). Ε, εκεί δώσαμε ρέστα. Ξέρετε σε ποιον έπεσε το νόμισμα (και άλλο μεταλλικό δεκάρικο, και άλλος φάκελος, αλλά αυτή τη φορά ανοιχτός και με ένα τεράστιο χρηματικό ποσό); Σε εμένα!!! Κουφάναμε τον κόσμο, άκουγες τους συναδέλφους να ψιθυρίζουν “μα τόσο τυχερά είναι αυτά τα παιδιά;” Κοκκίνισα, κιτρίνισα, ξανακοκκίνισα, πήρα το μεταλλικό δεκάρικο και το φάκελο, και αποσύρθηκα στο γραφείο μου. Αυτά έγιναν εκείνη την μέρα. Άντε, και του χρόνου, αν και πιστεύω πως θα μας έχει φοβηθεί το μάτι τους και θα κόψουν την πίτα κάποια μέρα που θα λείπουμε!

14 / 2 / 94

Ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου. Ολοι οι ερωτευμένοι ουρές έξω από τα ανθοπωλεία. Λουλούδια να δουν τα μάτια σας. Ευτυχώς, είχα ακούσει από την καλή μου ότι σκόπευε να μου αγοράσει ένα δωράκι, έτσι το μόνο σίγουρο ήταν πως θα έπρεπε να αγοράσω και εγώ κάτι. Μετά από ώριμη σκέψη, αποφάσισα να πάρω και εγώ λουλούδια, αλλά με το που φτάνω στο ανθοπωλείο βλέπω μια ουρά πέντε χιλιόμετρα. Σκέφτομαι: να κάτσω και να περιμένω τη σειρά μου;... Πάει ο Βαλεντίνος, θα ξημερώσουμε. Ετσι, μου έρχεται στο μυαλό ο ανθοπώλης έξω από κάποιον ηλεκτρικό σταθμό. Ευτυχώς για μένα, δυστυχώς γι' αυτόν, δεν υπήρχε ψυχή εκεί. Δεν βαριέσαι, τα λουλούδια είναι ίδια με αυτά του ανθοπωλείου, η χειρονομία επίσης η ίδια. Το περιτύλιγμα αλλάζει και η τιμή.



9 / 2 / 94

Δυσάρεστη μέρα για τον κόσμο της Πληροφορικής (και ξέρω ότι αυτή η είδηση θα έπρεπε να είναι πριν από τα δύο θέματα που σας έγραψα, αλλά θα σας έκοβα την όρεξη). Φτάνει στα γραφεία μας ένα γράμμα από την BSA (Business Software Alliance, εταιρία καταπολέμησης της πειρατείας) όπου μας ανακοινώνει πως κατόπιν αιφνίδιας έρευνας που έγινε από ομάδα ειδικών της BSA σε 3 εταιρίες εμπορίας υπολογιστών (μια στην Αθήνα και δύο στη Βόρεια Ελλάδα) αποκάλυψαν περίπου 30 παράνομα αντίγραφα προγραμμάτων, όπως Lotus 1-2-3, Microsoft Word, Word Perfect, Norton Utilities, MS Windows και MS Excel (προγράμματα ακριβούτσικα). Αυτά τα πρόγραμμα τα εγκαθιστούσαν στους σκληρούς δίσκους των μηχανημάτων, και τα έδιναν προσφορά μαζί με το μηχάνημα στον υποψήφιο πελάτη.

Κατά των εταιριών κινήθηκαν οι νόμιμες διαδικασίες για προσβολή της πνευματικής ιδιοκτησίας, και ορίστηκαν οι ημερομηνίες εκδίκασης.

Η πρώτη δίκη είχε οριστεί για τις 18 του Φλεβάρη, αλλά ανεστάλη. Εμείς πάντως θα μάθουμε το αποτέλεσμα και θα σας ενημερώσουμε σε προσεχές "Σχολιάζοντας".

Τι ετοιμάζει η Sega;

Προσοχή, προσοχή! Εμφανίστηκε στην Ελλάδα το πρώτο MultiSega μηχάνημα. Για να είμαστε ειλικρινείς σε προσπέκτους το είδαμε, όπως είδαμε και τις πρώτες εικόνες από το Sonic 3. Οσο για το μηχάνημα, να πούμε πως πραγματικά είναι πολύ ωραίο, κομψότατο, μικρό σε μέγεθος, μαύρο, φορητό και, επιτέλους, όλα ενσωματωμένα. Βέβαια, η τιμή που μάθαμε μας έκατσε λίγο άσχημα (όχι, δεν θα σας την πω γιατί, όταν το φέρει η Sega στα μέρη μας, μπορεί να είναι τελείως διαφορετική) αλλά θα συνοδεύεται και με τρία CD δισκάκια. Οσο για το Sonic 3, τι να πούμε.

Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια: ακολουθεί την πετυχημένη πορεία των προκατόχων του. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες για το νέο μηχάνημα της Sega αλλά και για το Sonic 3, μη χάσετε το επόμενο Pixel όπου θα έχουμε φωτογραφίες και τεχνικά χαρακτηριστικά.

Τα εφιαλτικά ζωντανά

Τι έγινε ρε παιδιά με αυτά τα γιαούρτια; Πάω στην... Εβγα έξω Δέλτα της γειτονιάς μου να ψωνίσω γιαούρτια, και την προσοχή μου τραβάνε κάτι κεσεδάκια μέσα στο ψυγείο. Κάθομαι και χαζεύω μιλάμε. Να γίνεται Ο χαμός. Να σπρώχνει ο ένας κεσές τον άλλο, να μου κάνουν νοήματα, εμένα αγόρασε, είμαι το πιο ζωντανό από τα ζωντανά, το άλλο να λέει εγώ είμαι, όμως, το αρχαιότερο - τι λες ρε, όταν εμείς φτιάχναμε γιαούρτια εσείς δεν ξέρατε τι είναι ο κεσές, και πολλά άλλα.

Τι να σας πω. Αρχισα πλέον να αναρωτιέμαι. Να αγοράσω γιαούρτι ή να πάρω κάνα γαλατάκι για να έχω το κεφάλι μου ήσυχο.

Και αν το γάλα που θα αγοράσω είναι κανένας ξάδελφος του γιαουρτιού; Τι κάνουμε; Τελικά άλλαξα γνώμη και αγόρασα πατατάκια.

Τουλάχιστον έχω ήσυχο το κεφάλι μου ότι αυτά πρώτα τα ψήνουν και μετά τα βάζουν στη σακούλα, άλλωστε και στα ράφια που τα έχουν δεν βλέπεις καμιά σακούλα να κινείται περίεργα και αυτό σου εμπνέει κάποια εμπιστοσύνη, ή μήπως ακούσατε τίποτα και για ζωντανές πατάτες!!!

Αυτά συνέβησαν τον κουτσοφλέβαρο, και ας μην του φαινόταν. Αλλά μην απογοητεύεστε, απόκριες έχουμε, Ανοιξη μπαίνει, το Πάσχα πλησιάζει, η ζωή είναι ωραία, εμείς είμαστε ωραίοι, και ας έχουμε και τον (άντε μην πω καμιά βαριά κουβέντα) Γκλιγκόροφ να σου λέει τα Σκόπια Μακεδονία. Από πού κι ως πού ρε μεγάλε, μήπως στο χλιμίντρισε στα γιουγκοσλάβικα ο Βουκεφάλας;





TERRA INFORMATICA

PRO CONTROL ΓΙΑ MEGADRIVE ΚΑΙ SUPER NES

Πρόσφατα, η εταιρία GreekSoftware & Toys εισήγαγε στη χώρα μας το νέο τρομερό joypad της NAKI. Πρόκειται για ένα joypad με αφάνταστες δυνατότητες. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι διαθέτει 6 πλήκτρα χειρισμού (ιδανικό για παιχνίδια όπως το Street Fighter), πλήκτρο turbo, αργής κίνησης, auto fire και πολλά άλλα, τα οποία θα ανακαλύψετε μόνοι σας. Ασε το ότι μπορείτε να το συνδέσετε και σε δύο διαφορετικές κονσόλες. Το σίγουρο πάντως είναι πως οι εξωγήινοι θα το σκεφτούν πολύ να εμφανιστούν στην οθόνη σας όταν εσείς κρατάτε ένα τέτοιο τρομερό όπλο.



MINI ARCADE



Ισως το πιο εντυπωσιακό περιφερειακό που έχουμε δει εδώ και αρκετό καιρό για το GameBoy μας. Μιλάμε για μια κατασκευή η οποία θα δώσει άλλη αίσθηση στη φορητή σας κονσόλα. Τι να πούμε; Για τον υψηλής ποιότητας μοχλό που διαθέτει, για τα εντυπωσιακά σε σχεδιασμό και ποιότητα ηχεία του, για το μεγεθυντικό φακό του, για το καταπληκτικό του look; – άλλωστε αυτά φαίνονται και στη φωτογραφία που βλέπετε, αλλά δεν μπορείτε να ακούσετε το στερεοφωνικό ήχο του. Τέλος να αναφέρουμε πως το Mini Arcade της NAKI το εισάγει η Greek Software & Toys, τηλ.: 6448505, και μπορείτε να το βρείτε σε όλα τα καλά computer shops.

Amiga Top Ten

1. CANNON FODDER (VIRGIN)
2. MORTAL KOMBAT (VIRGIN)
3. JURASSIC PARK (OCEAN)
4. ZOOL 2 (GREMLIN)
5. FRONTIER - ELITE II (GAMETEK)
6. PREMIER MANAGER 2 (GREMLIN)
7. ALLIEN BREED 2 (TEAM 17)
8. F117A NIGHT HAWK (MICROPROSE)
9. BRUTAL SPORTS FOOTBALL (MILLENIUM)
10. F1 RACING (DOMARK)

Super NES Top Ten

1. ALLADIN (NINTENDO)
2. NIGEL MANSELL (NINTENDO)
3. MARIO ALL STARS (NINTENDO)
4. STREET FIGHTER II TURBO (NINTENDO)
5. FLASHBACK (COLUMBIA/TRI-STAR)
6. TOP GEAR 2 (CEMCO)
7. MYSTIC QUEST (NINTENDO)
8. MAJOR TITLE (KISS UK)
9. TERMINATOR 2 - THE MOVIE (ACCLAIM)
10. MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)

Mega Drive Top Ten

1. FIFA INTERNATIONAL SOCCER (ELECTRONIC ARTS)
2. SONIC SPINBALL (SEGA)
3. ROBOCOP VS TERMINATOR (VIRGIN)
4. STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION (SEGA)
5. ALADDIN (SEGA)
6. TERMINATOR 2 - THE MOVIE (ACCLAIM)
7. SONIC CD (SEGA)
8. MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)
9. WWF ROYAL RUMBLE (ACCLAIM)
10. GAUNTLET 4 (SEGA)

TERRA INFORMATICA

Atari Jaguar: το μέλλον εξαρτάται από τους developers

Το Jaguar, η super console που παρουσίασε η Atari στην αμερικανική αγορά στα τέλη του 1993 συγκεντρώνει την προσοχή ενός μεγάλου αριθμού developers, οι οποίοι βλέπουν ότι το σύστημα μπαίνει με αξιώσεις σε μια υπέρ του δέοντος ανταγωνιστική αγορά, όπως αυτή των κονσολών.

Οι ανακοινώσεις για υποστήριξη είναι πολύ περισσότερες από όσες θα περίμενε ίσως η Atari, η οποία δεν φημίζεται για τις καλές σχέσεις της με τις εταιρίες παραγωγής software.

Ακολουθεί μια λίστα με τους developers που ανακοίνωσαν την υποστήριξη του Jaguar και τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 1994.

Developer	Τίτλοι
21st Century Software	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
3D Games	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Accolade	Charles Barkley Basketball, Al Michaels• Announces Hardball, Busby, Jack Nichlaus• Golf, Brett Hull Hockey
Activision	Beyond Zork CD-ROM
All Systems Go	Boogers and Snotnose•
Anco Software Ltd	Kick Off, World Cup
Argonaut Software	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Atari Corp.	Battlezone 2000, Crescent Galaxy, Club Drive, MPEG 1 and 2 carts, Tiny Toons Adventures, VR Helmet
Attention to Detail	(για την Atari Corp.) Cybermorph, Battlemorph: Cybermorph 2, Blue Lightning
Beyond Games Inc.	Battlewheels
Brainstorm	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Dimension Technologies	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Eurosoft	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Gremlin Graphics Ltd	Zool 2 και άλλα
Hand Made Software	(για την Atari Corp.) Kasumi Ninja
High Voltage Software	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
id Software	Doom: Evil Unleashed
Imagitec Design Inc.	Evolution Dino-Dudes, Raiden
Interplay	δεν έχει ανακοινώσει τίτλο
Krisalis Software Ltd	Soccer Kid
LlamaSoft (Jeff Minter)	(για την Atari Corp.) Tempest 2000
Loricel S.A.	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Maxis Software	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Microids	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Microprose	3D Gunship 2000
Midnight Software Inc.	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Millenium Interactive Ltd	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Ocean Software Ltd	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Park Place Productions	American Football
Phalanx Software	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Rebellion Software Ltd	(για την Atari Corp.) Alien vs. Predator, Checkered Flag, Dungeon
Retour 2048	3 τίτλους
Silmarils	Robinson's Requiem
Telegames	Ultimate Brain Games, European Soccer Challenge, Brutal Football
Tiertex Ltd	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Titus	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Tradewest	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Trimark Interactive	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
U.S. Gold Ltd.	Flashback
UBI Soft International	Jimmy Connors Pro Tennis και άλλα
Virgin Interactive	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη
Entertainment Ltd	δεν έχει προσδιορίσει ακόμη



TERRA INFORMATICA

FREE BYTES ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ανανεωμένο συνεχίζει τις δραστηριότητές του, στη νέα του διεύθυνση, το computer shop Free Bytes. Θα το βρείτε στην οδό Βορείου Ηπείρου 62, στον Κολωνό, με ό,τι καινούριο υπάρχει στο χώρο της Amiga και του PC. Αξιοσημείωτη είναι η νέα δραστηριότητα του καταστήματος στο χώρο του service.

Οποιοδήποτε πρόβλημα αντιμετωπίζει η Amiga σας, το PC σας, ή κάποιο περιφερειακό τους, μπορείτε να το λύσετε σύντομα και οικονομικά.

Επίσης, αν θέλετε να αποκτήσετε κάποιο original PC game με μια ενδιαφέρουσα έκπτωση (προσοχή, η προσφορά διαρκεί για λίγες μέρες) δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το Free Bytes στη νέα του διεύθυνση, ή να τηλεφωνήσετε στο 5132673 για περισσότερες πληροφορίες.

Η ATARI ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ST

Ο ST θα επιζήσει και το 1994 διαβεβαιώνει η Atari, που σχεδίαζε να σταματήσει την παραγωγή του, ρίχνοντας το βάρος στο Falcon και στο Jaguar, τα οποία έχουν και τις μεγαλύτερες πιθανότητες για εμπορική επιτυχία.

Τελικά επαναπροσδιόρισε τη στρατηγική της μια και οι παραγγελίες για ST στην Ευρώπη δεν δικαιολογούν το σταμάτημα της παραγωγής του.

Η Atari σχεδιάζει επίσης να μεταφέρει την παραγωγή του ST από την Απω Ανατολή στην Ευρώπη. Αυτό που δεν έχει ξεκαθαρίσει ακόμη είναι αν θα διατηρηθεί ως μοντέλο ο STFM ή ο STE. Ας ελπίσουμε ότι η Atari θα αποφασίσει υπέρ του δεύτερου.

Οι εταιρίες παραγωγής software δεν έχουν εγκαταλείψει πάντως τον ST, ο οποίος δείχνει να επιβιώνει αντίθετα με όλες τις προβλέψεις.

TERRA INFORMATICA

Mag!X: Η γερμανική απάντηση στο MultiTOS

Ο Atari ST είναι ίσως ο μοναδικός home υπολογιστής που έχει τέσσερα multitasking λειτουργικά συστήματα. Μετά το MultiGEM, το MultiTOS και το Geneva, το νέο multitasking λειτουργικό ακούει στο όνομα Mag!X, το οποίο κατασκευάστηκε από τους προγραμματιστές του EOS (γνωστού και σαν KAOS).

Το Mag!X αντικαθιστά το TOS με ένα ταχύτερο λειτουργικό σύστημα, το οποίο υποστηρίζει επίσης preemptive multitasking. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να τρέχετε παραπάνω από μία εφαρμογές δίνοντάς τους priorities ανάλογα με τη σπουδαιότητά τους.

Το Mag!X, λοιπόν, σας επιτρέπει να ορίσετε το priority κάθε εφαρμογής, ενώ δίνει αυτόματα μεγαλύτερο priority στην εφαρμογή που τρέχει στο foreground. Οι priorities των εφαρμογών μπορούν να ρυθμιστούν επίσης από δύο CPX.

Αντιθέτως με τα MultiTOS και Geneva, το Mag!X δεν μειώνει καθόλου την απόδοση του συστήματος.

Το Mag!X εγκαθίσταται στον AUTO folder και συμπεριφέρεται σαν reset proof πρόγραμμα. Κατά την εκκίνηση του συστήματος, το Mag!X φορτώνεται στη RAM και προκαλεί ένα warm reset. Από αυτό το σημείο και πέρα, μένει στη μνήμη μετά από reset, με αποτέλεσμα να μη χρειάζεται να το φορτώσετε ξανά μετά από κάποιο μικρό crash. Ενα χρήσιμο χαρακτηριστικό του είναι η ικανότητά του να "κρύβει" τις εφαρμογές. Φυσικά, ανά πάσα στιγμή μπορείτε να εμφανίσετε τις εφαρμογές και να τις επαναφέρετε στην κατάσταση που βρίσκονταν πριν.

Τα TOS και TTP τρέχουν σε παράθυρο μέσω του VT52. Το Mag!X μπορεί να χρησιμοποιήσει γραμματοσειρές του GDOS και υποστηρίζει πλήρως το clipboard.

Προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο για τους ST. Η έκδοση για Falcon αναμένεται μέσα στον Απρίλιο.

TERRA INFORMATICA

Νέα προϊόντα από τη Hisoft

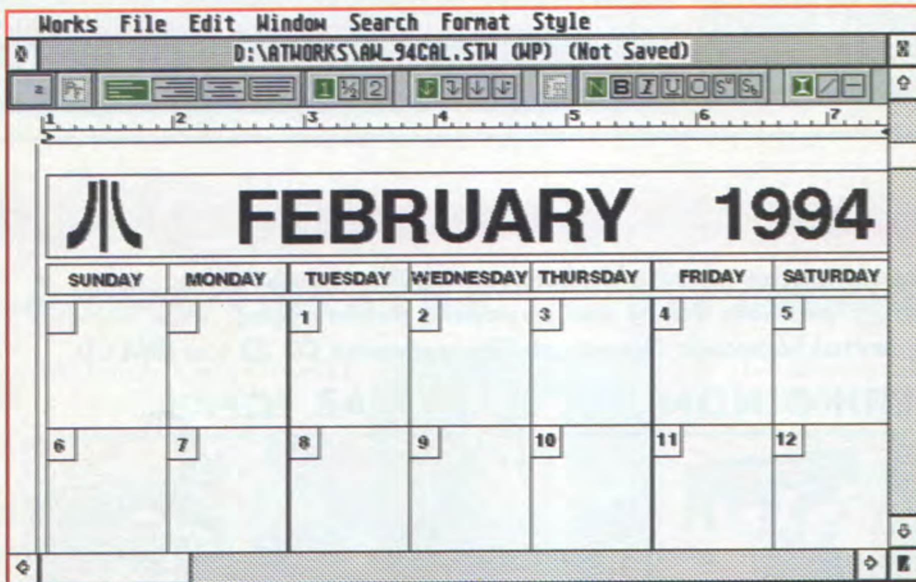
Η Hisoft ανακοίνωσε πρόσφατα τη διάθεση πέντε νέων προϊόντων για Atari, συμπεριλαμβανομένου του Atari Works, του νέου ολοκληρωμένου πακέτου για όλους τους υπολογιστές της σειράς Atari. Το Atari Works ενσωματώνει επεξεργαστή κειμένου με spell checker και thesaurous, spreadsheet με πλήρεις γραφικές δυνατότητες και, τέλος, μια database. Ενα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του είναι η δυνατότητα copy και paste μεταξύ των τριών προγραμμάτων του πακέτου, χρησιμοποιώντας το clipboard. Το Atari Works απαιτεί 2 MB RAM και σκληρό δίσκο. Το κόστος του κυμαίνεται στις 129 λίρες με το SpeedoGDOS, και 99 λίρες χωρίς αυτό.

Το δεύτερο προϊόν, το Clarity, είναι ένα πακέτο sound sampling για το Falcon, το οποίο αποτελείται από ένα sample editor, ένα πρόγραμμα drum sequencing και ένα hardware module που επιτρέπει τη δειγματοληψία σε συχνότητες CD και DAT. Ολες οι λειτουργίες γίνονται μέσω του DSP με αποτέλεσμα τη δραματική αύξηση στην ταχύτητα εκτέλεσης - μια λειτουργία που χρειαζόταν 20 λεπτά γίνεται τώρα σε δευτερόλεπτα. Αναμενόμενο κόστος 99 λίρες.

Κυκλοφορεί ακόμη η έκδοση του VideoMaster για Falcon, το οποίο έχει τη δυνατότητα να ψηφιοποιήσει video με 25 frames/sec, σε 64 αποχρώσεις του γκρίζου, ενώ μέσω του ColourMaster RGB splitter υποστηρίζει ανάλυση 640x480 σε true colour mode. Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα χρησιμοποίησης 16μπιτου στερεοφωνικού ήχου, μέσω του ενσωματωμένου sequencer. Το VideoMaster για Falcon συνοδεύεται από το True Paint της Hisoft και κοστίζει 99 λίρες, ενώ ο ColourMaster RGB splitter κοστίζει 69 λίρες.

Η Hisoft διαθέτει ακόμη το DevpacDSP, έναν ολοκληρωμένο editor, assembler και disassembler για το DSP65001 της Motorola, το οποίο χρησιμοποιείται στο Falcon. O assembler υποστηρίζει macros, conditional assembly, αρχεία include και παραγωγή αρχείων LOD ή binary. O debugger διαθέτει full GEM interface και επιτρέπει έλεγχο του κώδικα, τοποθέτηση breakpoints, αλλαγή των registers κ.ά. Το πακέτο κοστίζει 59 λίρες, ενώ αν θέλετε και τον επίσημο οδηγό της Motorola για τον προγραμματισμό του DSP, το κόστος ανεβαίνει στις 69 λίρες.

Διαθέσιμη είναι και η τρίτη έκδοση του γνωστού Harlekin, ενός πληθωρικού desk accessory, αντί του ποσού των 59 λιρών. Για περισσότερες πληροφορίες, σχετικές με τα παραπάνω προϊόντα, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τη Hisoft στο τηλέφωνο 0525 718181.



Η ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΟΥ FALCON ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Η Titan Designs ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει δύο νέα προγράμματα για Falcon, τα οποία κοστίζουν 40 λίρες έκαστο. Developer είναι η Black Scorpion Software, η οποία είναι υπεύθυνη και για το ChromaStudio, ένα ολοκληρωμένο πακέτο επεξεργασίας εικόνας για το Falcon.

Το πρώτο πρόγραμμα είναι το BSS Debug, ένας symbolic debugger για τον 68030 του Falcon, και θα είναι διαθέσιμο μέχρι τον Απρίλιο. Το Dextrous, το δεύτερο πρόγραμμα, είναι ανάλογο με το Norton Commander στα PCs και ενσωματώνει όλες τις λειτουργίες του Desktop καθώς και πολλά extra.

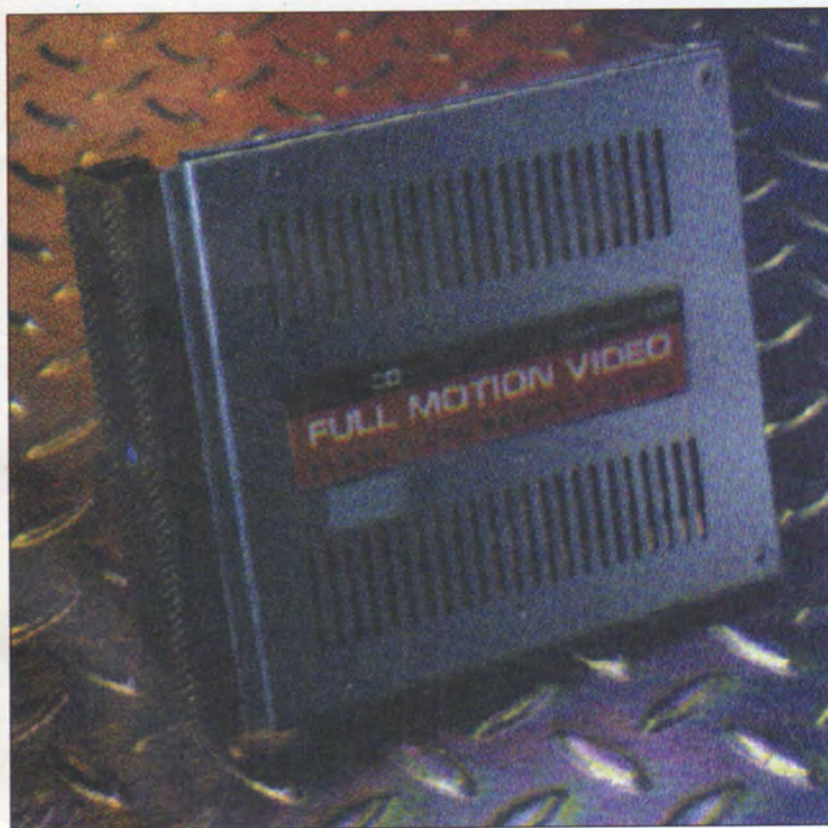
Διάφορα modules σας επιτρέπουν να κινηθείτε στα directories, να εκτελέσετε όλες τις γνωστές λειτουργίες που έχουν σχέση με αρχεία, να οργανώσετε τα αρχεία σε λογικά drives, όπως ο Program Manager των Windows, και να δείτε εικόνες GIF, TIFF, TGA και γραμματοσειρές CFN και GEM. Προς το παρόν ετοιμάζεται η έκδοση για Falcon. Αν όλα πάνε καλά, το Dextrous θα κυκλοφορήσει και στον ST.

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την Titan Designs στο τηλέφωνο 021-414 1630.

TERRA INF  RMATICA

Amiga CD32 και MPEG

Το CD32 αποκτά επιτέλους το πολυπόθητο cartridge FMV (Full Motion Video), το οποίο υποστηρίζει το standard MPEG (Motion Pictures Expert Group). Αυτό σημαίνει ότι το CD32 θα μπορεί να "παίζει" ταινίες που έχουν μεταφερθεί σε CD, ενώ η χρήση της FMV ανοίγει το δρόμο για την κατασκευή παιχνιδιών με εκτεταμένη χρήση video. Το FMV κοστίζει 199 λίρες (50 παραπάνω από το Digital Audio/Video Module της Philips), αλλά το ερώτημα είναι αν μπορεί να επωφεληθεί από τη διαρκώς αυξανόμενη κυκλοφορία ταινιών σε CD για το CD-I της Philips. Περισσότερες πληροφορίες όταν θα το έχουμε στα χέρια μας.



ΕΠΙΣΗΜΟ NEO GEO CLUB ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Ναι, είναι αλήθεια! Το πρώτο επίσημο Neo Geo Club είναι γεγονός. Για να λέμε και του στραβού το δίκαιο, όπως και να το κάνουμε ήταν αναγκαίο. Πολλοί είναι αυτοί που θέλουν να γίνουν κάτοχοι αυτής της υπέροχης κονσόλας, αλλά όταν άκουγαν τις τιμές των παιχνιδιών κάπου το ξανασκέφτονταν. Τώρα, με τη δημιουργία του Club, δεν υπάρχει πλέον κανένα πρόβλημα. Μπορείτε να νοικιάζετε τα παιχνίδια που θέλετε με μια μικρή εφάπαξ συνδρομή και με χαμηλό κόστος ανά εβδομάδα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο κατάστημα TELECLUB, Θησέως 60, τηλ.: 9374371, ή στο νέο κατάστημα του Βόλου, Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ.: (0421) 35449



3DO: ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ;

Δύσκολα τα πράγματα για το 3DO μετά την απόφαση της Sanyo να μην κυκλοφορήσει τη δική της έκδοση. Ως γνωστόν, μόνο η έκδοση της Panasonic κυκλοφορεί στην αγορά. Η ανακοίνωση της Sanyo προβλημάτισε τους κατασκευαστές software για το εν λόγω σύστημα καθώς και εκείνους που σκέφτονταν να κυκλοφορήσουν δική τους έκδοση (όπως η AT&T), μια και δηλώνει, αν μη τι άλλο, έλλειψη εμπιστοσύνης.

Ούτως ή άλλως, οι πωλήσεις του 3DO στην Αμερική ήταν απογοητευτικές, κάτι που οφείλεται κυρίως στην υψηλή τιμή του (700 δολάρια) και την αναμενόμενη σύγκρουση με το πολύ ισχυρότερο και φθηνότερο Jaguar της Atari.

Απομένει να δούμε τις αντιδράσεις των software houses που υποστήριζαν μέχρι τώρα το 3DO.



Τέσσερα εντελώς νέα και διαφορετικά μεταξύ τους περιφερειακά είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε αυτόν το μήνα, ταυτόχρονα με την εμφάνισή τους στη χώρα μας: ένα εξωτερικό κουτί για 3 1/2 ιντσών σκληρό δίσκο για A1200, ρολόι για τον ίδιο υπολογιστή, έναν οδηγό δισκέτας υψηλής πυκνότητας και έναν εξωτερικό σκληρό δίσκο της Power Computing.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ

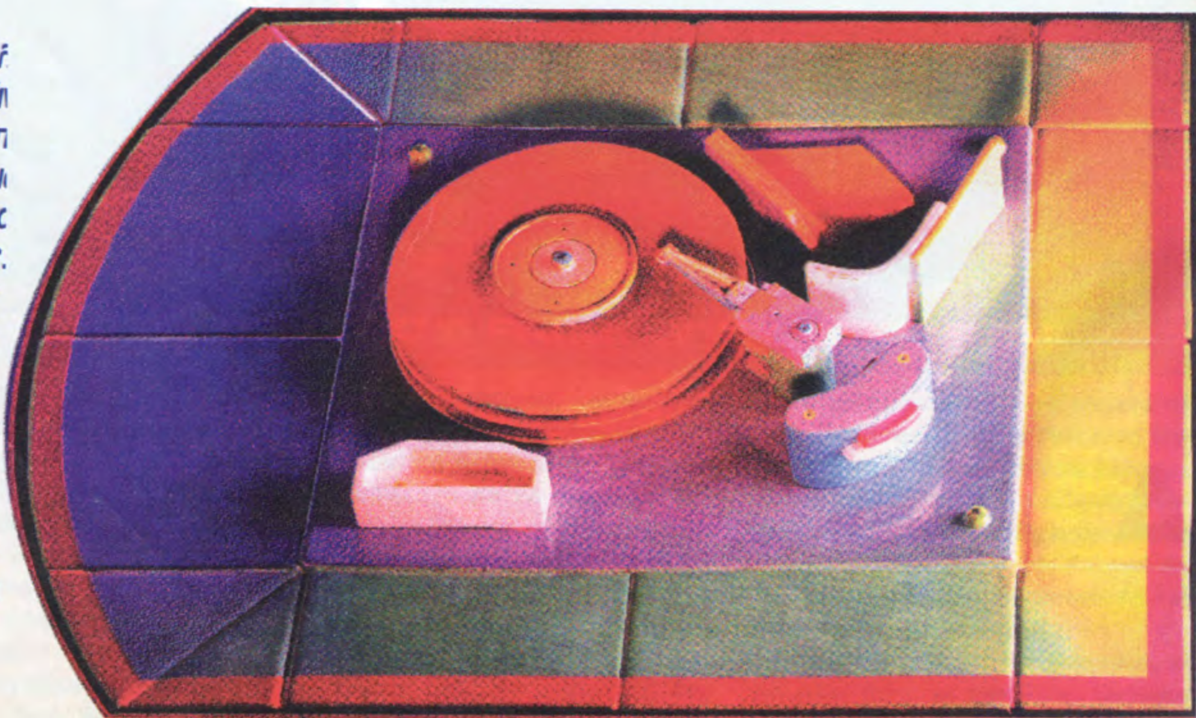
Οπως θα ξέρετε, οι Amiga 1200 είναι εξοπλισμένες με ενσωματωμένο IDE controller για σκληρό δίσκο. Ομως, λόγω του μεγέθους και της κατανάλωσης, σε αυτές μπορεί να συνδεθεί μόνο 2 1/2 ιντσών σκληρός δίσκος εσωτερικά. Αυτό, αν και δίνει ένα πολύ συμπαγές σύνολο, έχει αρκετά μειονεκτήματα. Νόμος στο χώρο της τεχνολογίας: όγκος και τιμή είναι μεγέθη αντιστρόφως ανάλογα. Το μικρότερο είναι πάντα ακριβότερο (και συνήθως πολύ)! Επίσης, λόγω της μεγάλης ζήτησης των 3 1/2 ιντσών σκληρών δίσκων από την αγορά των συμβατών, πέρα από τις επιπτώσεις στην τιμή, δρα και στην ποικιλία της προσφοράς. Ετσι, υπάρχει τεράστια γκάμα χωρητικοτήτων και ταχυτήτων για να διαλέξει κάποιος, ενώ αντίθετα στους "μικρούς" περιορίζεται σε λίγα μεγέθη, τα οποία είναι δύσκολο να βρεθούν αμέσως. Ολα αυτά οδήγησαν την εισαγωγική εταιρία Power Systems να φέρει στο φως αυτό το μαγικό κουτί, που δίνει πρόσβαση σε σκληρούς δίσκους των 3 1/2 ιντσών για όλους τους χρήστες A1200.

Πρόκειται για ένα εξωτερικό μαύρο κουτί, στο οποίο τοποθετείται ο σκληρός δίσκος, αφού δεν χωράει στο ε-

AMIGA 1200 & Περιφερειακά

Δεν πέρασε πολ[ύς καιρός] από την εμφά[νιση της] Amiga και τα π[ρώτα] περιφερει[ακά] παρουσιάστηκα[ν] στη χώρα μας. Οι λάτρεις της αναβάθμισης θα βρουν μερικές ενδιαφέρουσες ιδέες.

● του Γ. Κακαλέτρη



σωτερικό της Amiga. Ενα καλώδιο, απαρτιζόμενο από δύο τμήματα, αποτελεί τη σύνδεση με τον controller της Amiga και, τέλος, μία... πρίζα αναλαμβάνει την τροφοδότηση. Για τη σύνδεσή του με την Amiga, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα: ανοίγετε την Amiga (εγγύηση τέλος...) και, αφού σηκώσετε το πληκτρολόγιο, εντοπίζετε το βύσμα, στο οποίο συνδέεται ο σκληρός δίσκος των 2 1/2 ιντσών. Συνδέετε σε αυτό τη μία άκρη του ελεύθερου καλωδίου που παίρνετε με το KIT (η κόκκινη πλευρά στο ποδαράκι 1). Στη συνέχεια, ξεβιδώνετε το drive και βγάζετε το πορτάκι που βρίσκεται στο πίσω δεξιά μέρος της Amiga 1200.

Περνάτε το πλατύ καλώδιο, που μόλις συνδέσατε στον controller, κάτω από το drive και έξω από το πορτάκι. Ξαναβιδώνετε το drive και κλείνετε την Amiga. Τώρα έχετε μία επιπλέον θύρα στον υπολογιστή: το άλλο άκρο του καλωδίου του controller, το οποίο είναι εφοδιασμένο με ειδικό βύσμα. Ο σκληρός δίσκος τοποθετείται μέσα στο μεγάλο ειδικό εξωτερικό κουτί, με ενσωματωμένο τροφοδοτικό. Στο βύσμα αυτού του κουτιού θα συνδέεται ο controller της Amiga.

Η όλη διαδικασία είναι πολύ απλή και δεν απαιτεί τεχνικές γνώσεις, όμως το άνοιγμα του υπολογιστή δεν είναι το πιο απλό πράγμα στον κόσμο και μπορεί να έχει απρόβλεπτα αποτελέσματα. Αυτό ισχύει και αν προσθέσετε εσωτερικό δίσκο. Η τελική μορφή που παίρνει το σύστημα δεν είναι η πιο κομψή δυνατή... Το κουτί δεν είναι καθόλου καλαίσθητο και σε καμία περίπτωση δεν ταιριάζει με την Amiga, ενώ πάνω στο γραφείο υπάρχει αρκετό μήκος καλωδίου. Δύο πρίζες και δύο διακόπτες που πρέπει να κλείσουν με τη σωστή σειρά, προκειμένου να δουλέψει άψογα το σύστημα.

Προσωπικά αδιαφορώ για το θέμα, αφού μάλιστα δίνει μια σημαντική δυνατότητα: να μετακινείτε τα δεδομένα σας κουβαλώντας μόνο το κουτί του σκληρού. Ενα ακόμα μειονέκτημα που παρατηρήσαμε είναι η έλλειψη κάποιου LED που να δείχνει ότι το "κουτί" είναι σε θέση ON, ώστε να αποφεύγονται οι απότομοι χειρισμοί του, που μπορούν να καταστρέψουν το σκληρό δίσκο. Κατά τα άλλα, όμως, το σύστημα είναι εντελώς ακίνδυνο, αφού μπορείτε ακόμα και να τον αποσυνδέσετε εν ώρα λειτουργίας! Ως μονάδα σκληρού δίσκου στη δοκιμή είχαμε τον γνωστό Caviar των 325 MB.

Οι εντυπώσεις που αποκομίσαμε ήταν άριστες. Οπως είναι φυσικό, ταιριάζουν όλοι οι 3 1/2 σκληροί δίσκοι της 1 ίντσας, που συμβαδίζουν με την κατανάλωση που επιτρέπει το KIT (όλοι οι συνηθισμένοι). Μάλιστα, επειδή υπάρχει χώρος, αν θέλετε, μπορείτε να προσθέσετε και δεύτερο δίσκο στο ίδιο κουτί, κάτι που είναι αδύνατο στην περίπτωση των 2 1/2 ιντσών. Τελικά, όμως, η χρησιμότητα του KIT εξαρτάται από την τιμή του, αφού κύριος στόχος του είναι η μείωση της τιμής του συστήματος. Ετσι, αρχίζει από 25.000 δρχ. χωρίς δίσκο, ενώ υπάρχει μια επιβάρυνση 5.000 δρχ. για την προσθήκη καλωδίων και βάσης, προκειμένου να δεχτεί δεύτερη μονάδα δίσκου. Φυσικά, μπορείτε να το προμηθευτείτε και με σκληρό δίσκο, οι χωρητικότητες όμως που διατίθενται είναι πάνω από 100 MB, για προφανείς λόγους. Ετσι, με 130 MB κοστίζει 90.000 δρχ., με 250 MB 110.000 δρχ., ενώ με 340 MB ανέρχεται στις 135.000 δρχ. Ειδικά στην τελευταία περίπτωση έχουμε μια διαφορά περίπου 70.000 δρχ. συκριτικά με τον αντίστοιχο των 2 1/2 ιντσών, συν τη δυνατότητα οικονομικής προσθήκης δεύτερου δίσκου. Στις χαμηλές χωρητικότητες, οι τιμές είναι παραπλήσιες και με τους δύο τρόπους, πάντα όμως το KIT θα παρέχει τη δυνατότητα επέκτασης.

Καλά νέα υπάρχουν και για την εγγύηση, τουλάχιστον για μερικούς χρήστες. Οσοι έχουν αποκτήσει Amiga, η οποία καλύπτεται από εγγύηση της Power Systems, δεν θα αναγκάζονται να την ακυρώσουν. Η κατασκευάστρια εταιρία, η οποία έχει και την κεντρική διάθεση του προϊόντος (χονδρική/λιανική), είναι η Power Systems, Ταϋγέτου 52, Γαλάτσι, τηλ.: 2011945.

Amiga 1200 Real Time Clock

Για πολλούς χρήστες η ύπαρξη ενσωματωμένου ρολογιού πραγματικού χρόνου (Real Time Clock) σε Amiga 500 plus κ.λπ. δεν αποτελούσε κάποιο ιδιαίτερο προσόν και πιθανώς την αγνοούσαν. Οσοι όμως κάνουν πιο σοβαρή χρήση του υπολογιστή και ασχολούνται αρκετές ώρες, σίγουρα έχουν αναλογιστεί τις ευκολίες που προσφέρει. Η εκμετάλλευσή του είναι και ο στόχος μιας ομάδας από εργαλεία, ημερολόγια, ατζέντες κ.λπ. που κυκλοφορούν, ενώ είναι αφανής ήρωας σε μια σειρά από γεγονότα που συμβαίνουν στην Amiga (ημερομηνίες στα αρχεία και στα backups, ενημέρωση χρόνου εγγραφής σε databases κ.λπ.). Δυστυχώς, όμως, η Commodore θεώρησε ότι δεν άξιζε την επιβάρυνση του κόστους παραγωγής τής 1200 αυτή η διευκόλυνση, με αποτέλεσμα να μην την εξοπλίσει με real time clock.

Το κενό έρχεται να καλύψει αυτό το μικρό περιφερειακό, στο οποίο αναφερόμαστε. Πρόκειται για μια μικρή πλακέτα διαστάσεων περίπου 5x6 cm, με ένα μικρό βύσμα στη μία άκρη. Τοποθετείται στο εσωτερικό, στην ειδική θέση που υπάρχει κοντά στις 2 ROMs του Kickstart, που σημαίνει ότι πρέπει να ανοίξετε την Amiga. Πάνω της έχει μια μικρή επαναφορτιζόμενη μπαταρία, το chip-ρολόι και μερικά απαραίτητα εξαρτήματα για τη σύνδεση. Στο εξής, η Amiga σας θα ξέρει την πραγματική ώρα...

Το Amiga1200 RTC Module το βρήκαμε στο κατάστημα TeleClub, Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2.

XL Drive

Ενα κορυφαίο περιφερειακό για την Amiga ήρθε και στη χώρα μας. Δεν χρειάζεται πια να στριμώχνετε τα δεδομένα σας σε δισκέτες 880 KB. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δισκέτες high density με συνολική χωρητικότητα 1760 KB, σχεδόν 2 MB. Αιτία το - δημοφιλές στο εξωτερικό - XL drive της Power Computing. Πρόκειται για ένα "κοινό" εξωτερικό drive για Amiga, με τη διαφορά ότι ο ε-



σωτερικός μηχανισμός δεν είναι τύπου DD αλλά HD. Αυτό το drive, με τη βοήθεια ενός μικρού προγράμματος (patch) για το λειτουργικό της Amiga, σάς παρέχει πρόσβαση στις δισκέτες υψηλής πυκνότητας.

Ετσι, και με τη βοήθεια του CROSS DOS, που δίνεται με τα 2.1, 3.0 και 3.1 λειτουργικά συστήματα, μπορείτε να χρησιμοποιείτε δισκέτες των εξής formats: 880 και 1760 Amiga, 720 και 1440 MS-DOS και 720 και 1440 Atari (ουσιαστικά ίδιο με το MS-DOS).

Το drive έρχεται σε μια συμπαγή εξωτερική συσκευασία και, εκτός από το καλώδιο για σύνδεση με την Amiga, έχει θύρα για σύνδεση επόμενου drive και ένα διακόπτη ON/OFF για την απενεργοποίησή του. Το μικρό πρόγραμμα που βοηθάει το λειτουργικό να λάβει υπόψη του την ύπαρξη του drive φορτώνεται κατά την εκκίνηση του συστήματος και μετά το ξεχνάτε. Φυσικά, μέσα από τα προγράμματα βλέπετε όλες τις δισκέτες με το όνομά τους ή ως DF1: κ.λπ. (όπως και τις 880 KB), ενώ η αναγνώριση HD/DD γίνεται αυτόματα. Στα τεχνικά χαρακτηριστικά του drive αναφέρονται: ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 256 Kbits/sec, 3 ms track to track και 94 ms μέσος χρόνος προσπέλασης, ενώ η τυπική κατανάλωση είναι 1.1 W. Συνεργάζεται άψογα και με την Amiga 1200. Το Power Computing XL Drive το βρήκαμε στο κατάστημα TeleClub, Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2.

OVERDRIVE

Οπως θα έχετε υπόψη σας σχεδόν όλοι οι Amiga users, τα δύο τελευταία μικρά μοντέλα της Commodore, η A600 και η A1200, έρχονται εξοπλισμένα με μία καινοτομία: τη θύρα PCMCIA.

Η θύρα αυτή δεν είναι πατέντα της Commodore. Το στάνταρ αυτό της επικοινωνίας έχει καθιερωθεί αρκετά πριν από την εμφάνισή του στις Amiga, αν και δεν είναι πολύ διαδεδομένο. Η πιο συχνή χρήση της υποδοχής PCMCIA μέχρι τώρα ήταν το να συνδέονται επάνω της κάρτες μνήμης των 16 bits. Από τη Software Deamon όμως, βλέπουμε κάτι διαφορετικό: εξωτερικό σκληρό δίσκο. Συνδέεται στη μικρή αυτή θύρα, αριστερά της Amiga, και μοιάζει πάρα πολύ με τις μέχρι τώρα εξωτερικές κατασκευές για την Amiga 500 και 500plus, δηλαδή "μακραίνει" κατά περίπου 15 πόντους την κεντρική μονάδα. Στο εσωτερικό του κουτιού, το οποίο ταιριάζει αρκετά με το σχήμα της Amiga, κρύβεται ένας κλασικός δίσκος 3 1/2 ιντσών, ο οποίος τροφοδοτείται εξωτερικά.

Οπως είχαμε γράψει και σε προηγούμενο τεύχος, η PCMCIA θύρα έχει την "παράξενη" ιδιότητα να ανέχεται τις κακομεταχειρίσεις. Μπορεί, δηλαδή, κάποιος να αποσυνδέσει το drive εν ώρα λειτουργίας και να μη συμβεί τίποτε στο σύστημα!

Ο μοναδικός κίνδυνος είναι ένα guru alert, αν εκείνη τη στιγμή το λειτουργικό προσπαθεί να προσπελάσει στοιχεία για το περιφερειακό. Μικρό το κακό όμως, σε σχέση με το τι θα μπορούσε να συμβεί σε μια A500 με τους αντίστοιχους χειρισμούς. Από πλευράς ταχύτητας, τα πάει αρκετά καλά - καλύτερα από τους εσωτερικούς σκληρούς δίσκους που έχουμε δοκιμάσει μέχρι τώρα σε A1200 (οι οποίοι όμως ήταν σημαντικά μικρότερης χωρητικότητας) και από τους περισσότερους SCSI σε A500. Με τον 170 MB εσωτερικό δίσκο του μηχανήματος της δοκιμής και με το πρόγραμμα SysInfo v3.22, πήραμε ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 1.180 KB/sec. Οπως αναμενόταν, είναι περίπου ίση με αυτή του 325 MB Western Digital σκληρού δίσκου, που δοκιμάσαμε στο ελληνικό εξωτερικό interface από την Power Systems (1082 KB/sec). Η ταχύτητα αυτή είναι ικανοποιητικότατη, συγκρινόμενη με τα 770 KB/sec του GVP series II SCSI controller για Amiga 500, και δεν είναι ιδιαίτερα άσχημη, συγκρινόμενη με τα 2280 KB/sec της Amiga 3000 με Quantum 120MB. Εκτός από τον 170 MB δίσκο, μπορεί κάποιος να προμηθευτεί το overdrive και με 80 MB ή 340 MB, αν και το τελευταίο δεν θα κυκλοφορήσει ευρέως.

Το κουτί δεν έχει χώρο για δεύτερο δίσκο, όμως δεν αντικρούει η χρήση του την ταυτόχρονη ύπαρξη εσωτερικού δίσκου 2 1/2 ιντσών, αν και αυτόν θα τον παραβλέπει το σύστημα κατά την εκκίνηση. Αυτό μπορεί να αποφευχθεί από το boot up menu της Amiga με τα δύο πλήκτρα του ποντικιού ή ...αποσυνδέοντας το overdrive. Σημαντικά χαρακτηριστικά του, πέραν της ταχύτητας, συγκρινόμενο με τους εσωτερικούς δίσκους, είναι η ομοιογένεια στην εμφάνιση της Amiga, η ασφάλεια στη χρήση του και η μη ακύρωση της εγγύησης του υπολογιστή από τη σύνδεσή του. Δεν έχουμε υπόψη μας αν το overdrive εισάγεται επίσημα στη χώρα μας, αφού το τεστ ήταν προσφορά αναγνώστη μας, αποτελεί όμως μια πολύ καλή εναλλακτική λύση για φθηνό σκληρό δίσκο. Το εν λόγω περιφερειακό στοίχισε στον κάτοχό του 280 λίρες Αγγλίας...

Στο προηγούμενο τεύχος του Pixel παρουσιάσαμε αναλυτικά το CDI220, την ύστατη προσπάθεια της Philips να επιβιώσει σε έναν από τους ανταγωνιστικότερους χώρους της αγοράς. Σημαντικό πλεονέκτημα του μηχανήματος είναι η άμεση διάθεση του Digital Audio/Video Module, ενός cartridge που συνδέεται στην ειδική, γι' αυτόν το σκοπό, υποδοχή που διαθέτει το CDI220, προσδίδοντάς του εκπληκτικές δυνατότητες. Το CDI220 είναι σε θέση να "παίζει" ψηφιοποιημένες ταινίες από CD με ποιότητα και ταχύτητα που εκπλήσσουν, ενώ οι εταιρίες software ετοιμάζουν παιχνίδια που, αν μη τι άλλο, θα μας αφήσουν άφωνους.

Η ιστορία του ψηφιακού video αρχίζει αρκετά χρόνια πριν, με τη δημιουργία της επιτροπής MPEG (Motion Pictures Experts Group) για τον καθορισμό της μεθόδου κωδικοποίησης video sequences και του αντίστοιχου τρόπου αποθήκευσης. Το οργανωτικό πρότυπο ήταν η επιτροπή JPEG, που ασχολήθηκε με τη συμπίεση στατικών εικόνων. Ομως, τα τεχνικά προβλήματα που αντιμετώπισε το MPEG, επειδή υπεισερχόταν και η παράμετρος του χρόνου στην εικόνα, κατέστησαν το έργο της επιτροπής πιο δύσκολο. Σε γενικές γραμμές, το πρότυπο MPEG ακολουθεί ασύμμετρους αλγορίθμους συμπίεσης, που σημαίνει ότι ο χρόνος για τη συμπίεση είναι πολύ μεγαλύτερος από το χρόνο αποσυμπίεσης, ενώ το σήμα μετά την αποσυμπίεση δεν είναι το ίδιο με το σήμα πριν από τη συμπίεση.

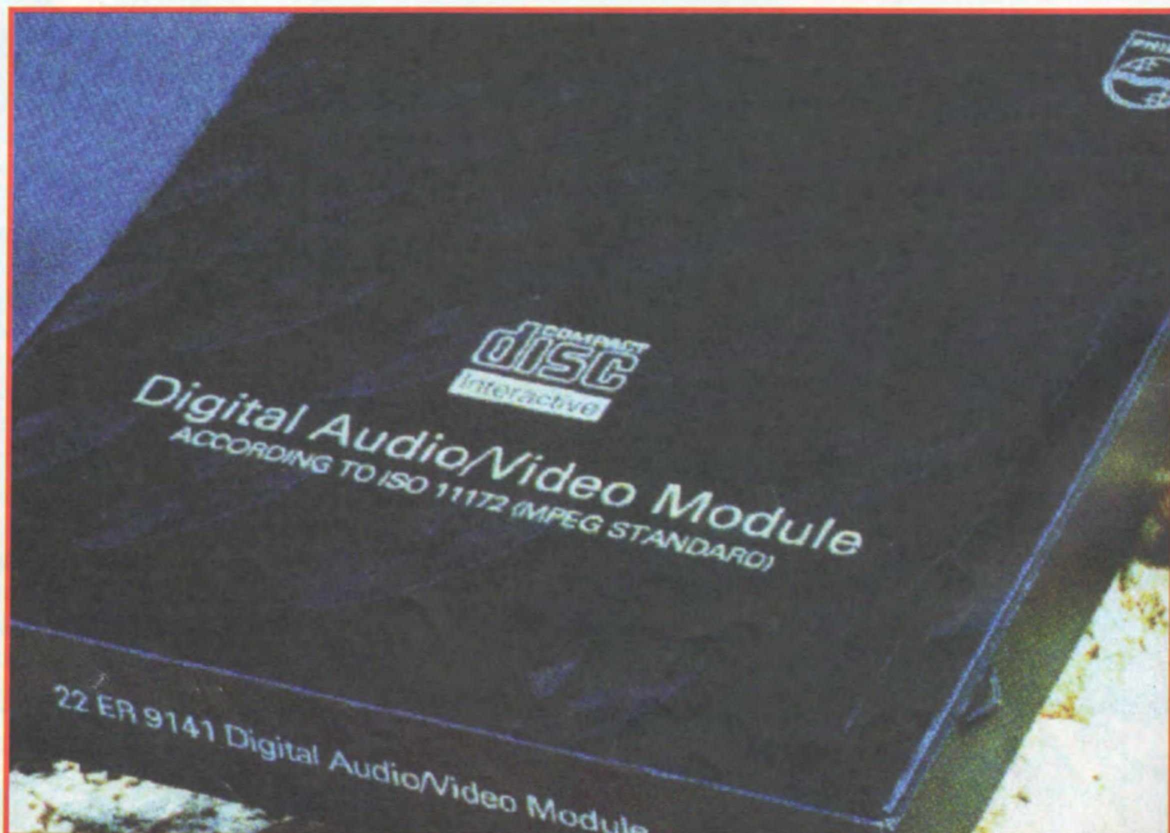
Το υπολογιστικό κόστος μιας τέτοιας συμπίεσης είναι τεράστιο (ένας πολύ γρήγορος σταθμός εργασίας χρειάζεται περισσότερο από μία ώρα για να συμπιέσει 2 λε-

CD-I & Ψηφιακό Video

Το μέλλον σε απόσταση αναπνοής

Το Digital Audio/Video Module της Philips προσφέρει στο CD–I δυνατότητες που δεν έχει ακόμα ο ανταγωνισμός. Η χρησιμοποίησή του τόσο σε παιχνίδια όσο και στο "παίξιμο" ταινιών από CD καθιερώνει νέα πρότυπα στην ψυχαγωγία.

• του Η. Μανεσιώτη



πτά video (25 frames/sec x 60 sec x 2 λεπτά = 3.000 frames). Αναμένεται η προσφορά ειδικού chipset από τη C-Cube, που θα κάνει δυνατή τη συμπίεση σε πραγματικό χρόνο. Η ίδια εταιρία φαίνεται να έχει το μονοπώλιο στον τομέα αυτόν.

Το Digital Video δίνει καλύτερη ανάλυση και από Super VHS, ενώ ο ήχος έχει ποιότητα CD και αναπαράγεται σε Dolby stereo. Το control panel επιτρέπει έναν αριθμό από διαφορετικά εφέ όπως ψηφιακό pause, αργή κίνηση, πάγωμα της εικόνας, ενώ ο ήχος "παίζει" κανονικά κ.ά. Η πρώτη εταιρία παραγωγής ταινιών που θα επωφεληθεί των πλεονεκτημάτων της νέας τεχνολογίας είναι η Paramount. Μέχρι τα Χριστούγεννα σκοπεύει να έχει 20 ταινίες της σε CD και 50 μέχρι την επόμενη άνοιξη. Επειτα από αυτό, η εταιρία ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορεί τρεις με πέντε ταινίες σε CD το μήνα. Πολλές από τις ταινίες θα είναι back catalogue τίτλοι όπως το Top Gun, το Patriot Games και το Star Trek VI, αλλά θα κυκλοφορήσουν και νέες ταινίες όπως το Firm, το οποίο θα κυκλοφορήσει σε CD την ίδια χρονική περίοδο κατά την οποία θα κυκλοφορήσει και στο video. Η τιμή αυτών των CDs θα ανέρχεται περίπου στα 15 δολάρια, τιμή αντίστοιχη των ταινιών σε VHS.

Η Philips, εξάλλου, διαπραγματεύεται με τουλάχιστον δύο μεγάλες εταιρίες παραγωγής ταινιών τη διάθεση των back catalogue αλλά και νέων τίτλων σε CD.

Μαζί με το CDI220 είχαμε διαθέσιμους και τρεις τίτλους, οι οποίοι χρησιμοποιούσαν το Digital Audio/Video Module: την ταινία Star Trek VI: The Undiscovered Country σε CD έκδοση, μια συλλογή από video clips με μουσική του Andrew Lloyd Weber (Encore) και ένα εκπαιδευτικό πακέτο για τη σύλληψη, την εγκυμοσύνη και τη γέννηση του ανθρώπου (A Child Is Born).

Για τις δοκιμές χρησιμοποιήθηκε μια τηλεόραση 14 ιντσών με υποδοχή SCART, μέσω του οποίου είχαμε την καλύτερη δυνατή εικόνα. Φυσικά, δοκιμάσαμε πρώτα το Star Trek: η ποιότητα του ψηφιακού βίντεο και του ήχου ήταν πράγματι εκπληκτικές. Η ταινία ήρθε σε 2 CDs, ενώ κάθε CD ήταν χωρισμένο σε tracks (όπως ένα μουσικό CD), με αποτέλεσμα την εύκολη προσπέλαση της επιθυμητής σκηνής. Οι αντίστοιχες επιλογές γίνονται μέσω του χειριστηρίου που συνοδεύει το CDI220, το οποίο δίνει και δυνατότητες pause, fast forward και rewind. Ο δεύτερος τίτλος (Encore) είχε εξαιρετική ποιότητα εικόνας και μουσικής. Ο τρίτος τίτλος (A Child Is Born) αναφέρεται ως ένα interactive σύστημα, αλλά πρακτικά ο χρήστης ξεφυλλίζει ένα βιβλίο. Υπήρχαν όμως και κάποια video clips με ενδιαφέρον υλικό και φωτογραφίες. Το Digital Video χρησιμοποιείται και σε παιχνίδια. Το Hanna Babera's Cartoon Capers χρησιμοποιεί το cartridge για να φέρει full screen animation και ήχο ποιότητας CD σε ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε μικρά παιδιά. Για τους ωριμότερους gamers ετοιμάζεται η έκδοση του 7th Guest, η οποία θα περιέχει περισσότερα στοιχεία gameplay από την έκδοση του PC, ενώ τα γραφικά είναι τουλάχιστον εντυπωσιακά. Στο εξωτερικό κυκλοφορεί ήδη το Voyeur, ένα παιχνίδι που κάνει εκτεταμένη χρήση του full motion video, ενώ ορισμένες από τις σκηνές του έχουν κριθεί ακατάλληλες για μικρές ηλικίες... Απομένει να δούμε τη συνέχεια της προσπάθειας από τη Philips. Το MPEG είναι ένα πρότυπο που εξελίσσεται συνεχώς, με στόχο την καλύτερη δυνατή συμπίεση χωρίς αισθητή απώλεια στην εικόνα. Προς το παρόν, μόνο η Philips έχει έτοιμο cartridge που κάνει χρήση του MPEG, ενώ τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές η Commodore διαθέτει στην αγορά του εξωτερικού το FMV, τη δική της υλοποίηση του MPEG για το Amiga CD32.



Το Digital Audio/Video Module μας έδωσε για δοκιμή το κατάστημα MSL (Αγ. Κωνσταντίνου 40, Αίθριον, Μαρούσι, τηλ.: 6893590), το οποίο και διαθέτει στην τιμή των 65.000 δραχμών (χωρίς ΦΠΑ).



Διάσημα Προγράμματα για την Amiga

Αυτόν το μήνα ρίχνουμε μια ματιά σε μερικά από τα πιο δημοφιλή προγράμματα για Amiga. Δεν επιδιώκουμε να αναλύσουμε σε βάθος τις δυνατότητες καθενός από αυτά, αλλά μάλλον να σας επισημάνουμε μερικά από τα δυνατά τους σημεία...

• του Γ. Κακαλέτρη

DPaint IV Εκδοση 4.6 (Electronic Arts)

Το Deluxe Paint, το οποίο παρουσιάστηκε στο παρελθόν από τη στήλη Χωρίς Joystick, συνοδεύει την Amiga από τα πρώτα της βήματα. Ηταν το πρώτο που πρόσφερε μια σειρά από μοναδικές δυνατότητες και ακόμα και σήμερα δεν είναι ξεπερασμένο, μετά βέβαια από τις συνεχείς ανανεώσεις του. Από την έκδοση 4.5 και έπειτα υποστηρίζει πλήρως το AGA chipset, ίσως καλύτερα από κάθε άλλο πρόγραμμα του χώρου του. Υπάρχουν όλες οι κλασικές λειτουργίες του για animations κ.λπ. και οι αλλαγές δε φαίνονται μεγάλες σε σχέση με το 4.0. Βασικότερη είναι η επιλογή mode οθόνης από τα ενεργά modes, όπως αυτά ορίζονται από τα monitors και το chipset του συστήματος. Ετσι, χειρίζεται S-HiRes, HBRITE, HAM-6, HAM-8 και γενικά όλα τα modes μέσα από το ίδιο πακέτο. Μάλιστα μπορούν να γίνονται και μετατροπές από το ένα στο άλλο (αυτό γινόταν σε όλα τα Deluxe Paint από το 3 και έπειτα).

Φυσικά, σε όλα τα modes υποστηρίζονται animations, διατηρώντας το πάντα μέσα στα πράγματα. Πολύ καλή είναι η λειτουργία SHOW PAGE, όπου επιλέγεται το κομμάτι που απεικονίζεται με το ποντίκι. Οπως πάντα, το Deluxe Paint υποστηρίζει μόνο το IFF



format, που ουσιαστικά αυτό καθιέρωσε στην Amiga, για όλες του τις εργασίες αποθήκευσης/ανάκλησης. Μεγάλο του προσόν είναι ο τρόπος χειρισμού της παλέτας (επιλογή ενεργών χρωμάτων, μετακινήσεις, remaping κ.λπ.), αν και σε αυτό το σημείο αγνοείται κάπως το AGA και χρησιμοποιείται το HAM-6 (4.096 χρώματα). Κακός, όμως, είναι ο τρόπος ρύθμισης των χρωμάτων, αφού πάντα γίνεται με τρεις sliders, ενώ υπάρχουν και πολύ καλύτερες μέθοδοι (βλέπε colorwheel...) Υποστηρίζεται πλέον ο clipboard σε brushes, έτσι ώστε να μπορείτε για παράδειγμα να κάνετε Copy σε ένα brush από το Deluxe Paint και κάνοντας Paste στο Prowrite (για παράδειγμα) να εμφανίζεται εκεί. Το Deluxe Paint έχει θέσει τα standards στην κατηγορία του και είναι φανερό ότι οι αντίπαλοί του δεν μπορούν να έρθουν σε σύγκρουση με αυτό. Χρησιμοποιούν για παράδειγμα τις ίδιες ευκολίες από το πληκτρολόγιο και όλα δουλεύουν με παραπλήσια φιλοσοφία, όσο και αν μερικές φορές αλλάζει το "περιτύλιγμα". Βέβαια, σε πολλά σημεία υστερεί, η τιμή του όμως είναι πολύ λογική και το συνοδευτικό εγχειρίδιο κατατοπιστικότατο, καθιστώντας το έτσι μια δελεαστική επιλογή...

PersonalPaint 2.1 (Cloando)

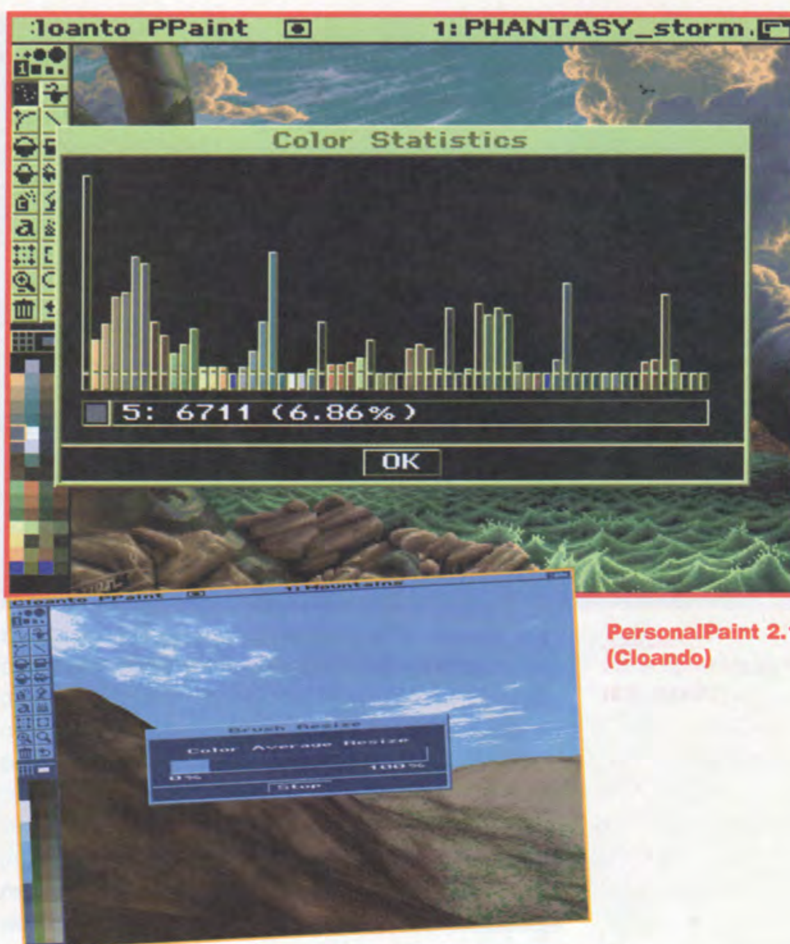
Αν και το Personal Paint μοιάζει εξωτερικά με το Deluxe Paint, στην έκδοσή του 2.1 έχει αρκετά μεγάλες διαφορές με αυτό. Ουσιαστικά στοχεύει σε μια διαφορετική γκάμα χρηστών από αυτή του πρώτου. Κατ' αρχάς, ακόμα και στην έκδοση που υποστηρίζει το AGA chipset, το Personal Paint αγνοεί παντελώς την ύπαρξη των HAM-6, HAM-8 και HBRITE modes. Υποστηρίζει μόνο τα κλασικά 2-4-8-16-32-64-128 και 256 χρωμάτων, σε όλες βέβαια τις αναλύσεις. Επίσης, δεν έχει καμία υποστήριξη σε animations, ένα στοιχείο που στο παρελθόν είχε κάνει το Deluxe Paint να επιβληθεί. Λείπουν ακόμα μερικά από τα πολύ καλά στοιχεία του τελευταίου, όπως Antialias, Transparency κ.λπ. Ομως σε όλα αυτά το Personal Paint έχει να αντιτάξει σοβαρά όπλα:

1. Το πρόγραμμα είναι "πύραυλος" συγκρινόμενο με τον ανταγωνισμό. Ολες οι εργασίες του γίνονται σε κλάσματα του χρόνου που απαιτείται στο DPaint.

2. Παρέχει στοιχειώδεις δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας. Δυστυχώς, δεν επιτρέπονται ακριβείς ρυθμίσεις στους αλγορίθμους που χειρίζονται τις εικόνες, πράγμα που μειώνει τη χρησιμότητά τους. Ομως, η ταχύτητα επεξεργασίας κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Μερικά παραδείγματα είναι: Darken, Water Color, Dither, Sharpen κ.λπ..

Ακόμη μπορεί να περνάει τους δικούς του πίνακες συγκερασμού και να φτιάχνει ακριβώς τα εφέ που θέλει, αν και αυτό δεν είναι και πολύ εύκολο...

3. Χρησιμοποιεί spare page, το οποίο είναι εντελώς αυτόνομο. Δηλαδή, η μία εικόνα μπορεί να είναι σε διαφορετική παλέτα και ανάλυση από την άλλη. Φυσικά επιτρέπεται η μεταφορά brushes από τη μία στην άλλη και η αντιγραφή.



PersonalPaint 2.1 (Cloando)

4. Υπάρχουν κάποιοι επιπλέον μικροχειρισμοί και επεξεργασίες στις βούρτσες. Επίσης, φυλάσσει περισσότερες της μίας.

5. Ασύγκριτα ανώτερος χειρισμός κειμένου, με στοίχιση (κεντράρισμα/αριστερή/δεξιά) κ.λπ.

6. Στατιστική και ρυθμιζόμενη μείωση χρωμάτων σε εικόνες.

7. Επιλεγόμενος τρόπος remaping, με δύο δυνατούς τρόπους dithering.

8. Απλό και color average resize για καλύτερα αποτελέσματα.

9. Ποσοτική ή ποιοτική μείωση χρωμάτων.

10. Υποστηριζόμενα formats αρχείων: IFF, GIF, PCX, ώστε να μην εγκλωβίζεται κανείς στα ελαττώματα του IFF. Επίσης, υπάρχει και κρυπτογραφημένο format, ενώ μπορεί να σώσει εικόνες και brushes σάν δομές δεδομένων και arrays για χρήση από προγράμματα γλώσσας C. Ετσι, δεν χρειάζεται να ανακατευτεί κανείς με IFFs κ.λπ. Το Personal Paint έχει προσπαθήσει να μιμηθεί την εμφάνιση του Deluxe Paint και, όπως και άλλα, διατηρεί την απόκριση του πρώτου στο πληκτρολόγιο. Αυτή όμως τη λειτουργία την έχει επεκτείνει ακό-



SCALA INFOCHANNEL 4.03 (Scala AS)

μα παραπέρα, βάζοντας συντομογραφία σε κάθε συχνά χρησιμοποιούμενη εντολή. Σε κάθε χρονοβόρα εργασία υπάρχει αντίστοιχη οπτική ένδειξη για την εξέλιξη, πράγμα που κάνει τις αναμονές λιγότερο κουραστικές.

Δεν αποτελεί ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα, αλλά δίνει λύση σε προβλήματα που τα άλλα αγνοούν.

SCALA INFOCHANNEL 4.03 (Scala AS)

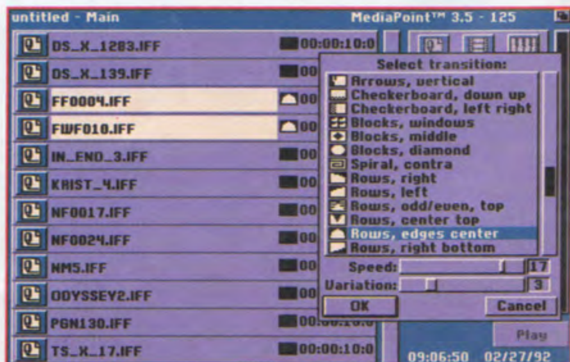
Θα θυμάστε στη στήλη Χωρίς Joystick μια αναλυτική παρουσίαση του Scala MultiMedia, ενός από τα καλύτερα πακέτα παρουσιάσεων. Το Scala λοιπόν άλλαξε όνομα και έγινε ... InfoChannel, και έφτασε στην έκδοση 4.03. Όχι πως δεν είναι πια multimedia. Κάθε άλλο. Τώρα μάλιστα είναι περισσότερο από πριν. Ισως όμως αυτός ο τίτλος να βρίσκεται πιο κοντά στη συνηθισμένη χρήση του προγράμματος, που δεν είναι παρά οι παρουσιάσεις.

Με την πρώτη ματιά το πρόγραμμα δεν έχει να παρουσιάσει αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση. Για παράδειγμα, η βασική οθόνη παραμένει ίδια, αν εξαιρέσει κανείς την εξ ορισμού διάταξη των παραμέτρων. Δεν έχουν προστεθεί νέα εφέ σελίδας, ενώ και στις παραμέτρους του προγράμματος οι τροποποιήσεις είναι ελάχιστες. Σημαντικότερες είναι αυτές της επιλογής του mode απόδοσης των παρουσιάσεων που τώρα δεν είναι πια υποχρεωτικά σε pal, αλλά οποιοδήποτε από τα υποστηριζόμενα monitors. Το ίδιο ισχύει και για τα μενού. Φυσικά υπάρχει υποστήριξη AGA, όπως με εκδόσεις του Scala MM. Αυτή αρχίζει από το Scala Suffler και φτάνει φυσικά στα ίδια τα γραφικά που χρησιμοποιούνται στις παρουσιάσεις. Για όσους δεν θυμούνται, ο suffler είναι ένας τρόπος απεικόνισης των σελίδων από το Scala, με σμίκρυνση της πραγματικής εικόνας. Περίπου ίδια είναι και η κατάσταση στον editor σελίδων, όπου και πάλι δεν έχουν γίνει δραματικές τροποποιήσεις. Εχει όμως προστεθεί οριζόντιο ρολάρισμα των γραμμών κειμένου, κάτι που έλειπε από την παλιότερη έκδοση και έστρεφε πολλούς χρήστες σε άλλα προγράμματα. Αυτό γίνεται πολύ βολικό σε συνδυασμό με την τροποποίηση του user interface, ώστε να εισάγεται το κείμενο όχι από τον editor εικόνας, αλλά από τη λίστα των γραμμών. Κατά τα άλλα, ο χειρισμός της παλέτας παραμένει κακός όταν πρόκειται για πάνω από 32 χρώματα. Δεν πρόκειται όμως για ζωγραφικό πρόγραμμα, γι' αυτό το παραβλέπουμε... Αλλαγές έχουν γίνει σε διάφορα σημεία στο user interface, αφού πλέον μπορεί να χρησιμοποιηθεί και το πληκτρολόγιο για εισαγωγή στοιχείων και δε χρειάζεται κανείς να περιμένει ατελείωτα το γύρισμα με τα βελάκια. Μεγάλο βήμα στο ScalaIC αποτελεί η δυνατότητα δικτύωσης, ώστε πολλά μηχανήματα να δρουν συλλογικά, δίνοντας αποτελέσματα εντυπωσιακά. Μάλιστα, δεν είναι απαραίτητο να έχει κανείς ΤΟ εξειδικευμένο hardware για να κάνει κάτι τέτοιο. Αρκεί ένα MODEM ή ένα NULL MODEM καλώδιο και ένας δεύτερος υπολογιστής για να μπει σε μια άλλη διάσταση των multimedia!

Μαζί με το Scala δίνονται και κάποια συνοδευτικά utilities: το ScalaPrint, για εκτυπώσεις σελίδων, το FixScript, για διόρθωση scripts που έχουν χάσει αντικείμενα, το ScalaNET, το νέο στοιχείο του Scala, και το AnimLab, ένα πολύ καλό εργαλείο για το χειρισμό και τη δημιουργία animations. Μέσω αυτού μπορεί κανείς να εκμεταλλευτεί την υποστήριξη του ScalaIC σε formats Anim16 και Anim32 (Anim5 είναι το κλασικό), τα οποία πετυχαίνουν καλύτερες ταχύτητες σε συστήματα 32bits. Από εδώ μπορεί κανείς να φτιάξει και diskanims, ένα format για animations που επιτρέπει στο Scala να τα παίζει από το δίσκο, χωρίς να απαιτείται τεράστιο μέγεθος μνήμης. Το ScalaIC διατηρεί την πρώτη θέση σε ευχρηστία και, αν και υστερεί έναντι άλλων πακέτων στο χώρο των multimedia δυνατοτήτων του, είναι πάντα πολύ καλό για μια αξιοπρεπή παρουσίαση.

MEDIAPOINT 3.5 (Mediapoint International)

Ενας από τους αντιπάλους του ScalaIC είναι και το MediaPoint, ένα σχετικά νέο πρόγραμμα, το οποίο δουλεύει με κάπως διαφορετική φιλοσοφία από το



πρώτο. Ναι μεν υπάρχει η έννοια του σεναρίου (script) και της σελίδας (page), όπως στο Scala, όμως τώρα κάθε σελίδα είναι εντελώς αυτόνομη. Αποθηκεύεται μεμονωμένα στο δίσκο και έχει εντελώς διαφορετικό τρόπο χειρισμού από το πρόγραμμα. Οπως και στο Scala, το πρόγραμμα χωρίζεται σε δύο τμήματα. Τον editor σεναρίου: μπαίνουν στη σειρά οι σελίδες, είτε πρόκειται για animations είτε για ήχους ή ό,τι άλλο υποστηρίζεται, και δένονται μεταξύ τους με διάφορα εφέ, χρόνους κ.λπ. Τον editor σελίδας, όπου γίνεται η κατασκευή των σελίδων. Μπαίνει το κείμενο, γραφικά κ.λπ. Ο editor σεναρίου είναι γενικά πολύ απλοϊκός και φιλικός. Γίνονται οι βασικές λειτουργίες όπως τις βρίσκουμε στο Scala, ενώ με διαφορετικό τρόπο γίνεται η προσέγγιση στα Wipes, τα οποία είναι πολλά και επιπλέον παρουσιάζουν "βαριάντες", με τις οποίες ο συνολικός αριθμός γίνεται τεράστιος. Δεν υπάρχουν κάποια μοναδικά εφέ του Scala, όμως δεν θα αισθανθεί κανείς έλλειψη από εφέ σελίδων...

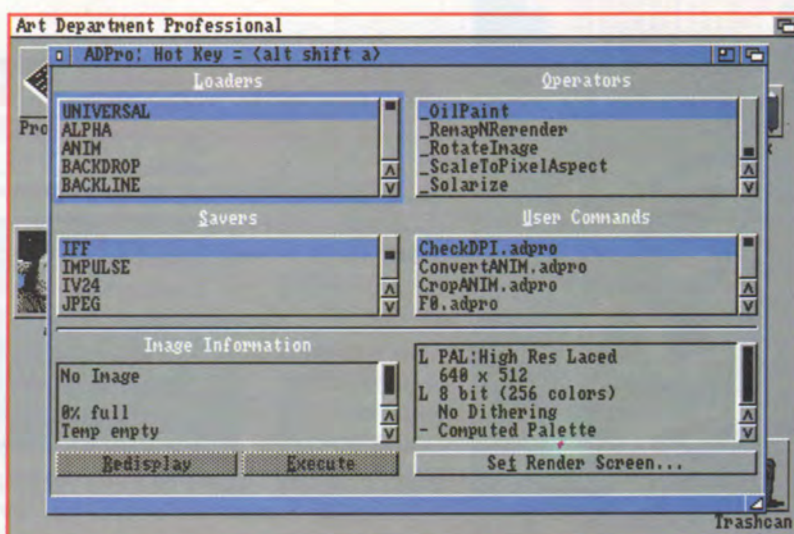
Εκεί όπου τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά είναι στον editor σελίδων, όπου ο τρόπος με τον οποίο εισάγεται το κείμενο είναι εντελώς διαφορετικός. Δεν γράφει κανείς όπου θέλει, αλλά σχεδιάζει πλαίσια όπου εισάγεται το κείμενο με τις επιθυμητές παραμέτρους. Αυτό μειώνει κάπως την "ελευθερία της έκφρασης", όμως διατηρεί πιο compact τα στοιχεία της σελίδας και κάνει πιο εύκολη τη διόρθωσή της. Η λειτουργία των Buttons, βασική για εφαρμογές multimedia, υπάρχει και εδώ για όσους τη χρειαστούν.

Φυσικά και το MediaPoint υποστηρίζει το AGA chipset και 256 χρώματα, καθώς και μενού και εναπόδωση σε οποιοδήποτε mode υποστηρίζεται από το σύστημα. Ενα στοιχείο που κάνει το MediaPoint δυνατό αντίπαλο για το ScalaIC είναι η ταχύτητά του: τα καταφέρνει να κινεί τα animations με μεγαλύτερη ευκολία, ακόμα και όταν είναι στο παλιό format Anim5. Είναι αρκετά εύχρηστο, με περιβάλλον που βασίζεται σε εικονίδια και μενού, ενώ για τα πάντα υπάρχουν συντομογραφίες με το πληκτρολόγιο. Σε αυτόν τον τομέα όμως, το Scala βρίσκεται ένα βήμα μπροστά, όπως και σε αυτόν της αισθητικής...

ARTDEPARTMENT 2.5 (ASDG)

Και το Art Department έχει φιλοξενηθεί στο παρελθόν στις σελίδες της στήλης Χωρίς Joystick. Το δημοφιλές αυτό πακέτο επεξεργασίας εικόνας πρόσφατα κυκλοφόρησε σε νέα έκδοση, τη 2.5, στην οποία έχουν γίνει πολλές και σημαντικές αλλαγές.

Πρώτη είναι αυτή του user interface, το οποίο τώρα είναι πολύ πιο φιλικό. Δεν χρησιμοποιείται η ιδιόμορφη οθόνη, η οποία το μόνο που κατάφερνε ήταν να "τρώει" μνήμη από το σύστημα, αλλά πλέον το πρόγραμμα λειτουργεί ως παράθυρο στο Workbench. Επάνω του εμφανίζονται όλες οι παλιές επιλογές: loaders, savers, χειριστές, πληροφορίες για την εικόνα κ.λπ. Οι λειτουργίες τώρα είναι προσβάσιμες και με το πληκτρολόγιο. Ετσι, σε επαναληπτικές διαδικασίες, δεν χρειάζεται κανείς να κινεί συνεχώς το ποντίκι στην ίδια διαδρομή. Μεγάλη ευκολία αποτελεί το user menu με λίστα από εντολές-προγράμματα σε γλώσσα Arrex, που αναλαμβάνουν να εκτελέσουν ομάδες εργασιών σε κάποια ή κάποιες εικόνες. Μάλιστα υπάρχουν αρκετά έτοιμα "προγραμματάκια", τα οποία λύνουν τα χέρια. Το νέο Art Department είναι πολύ πιο οικονομικό σε μνήμη και προσπαθεί όσο το δυνατόν περισσότερο να συμβαδίζει με τις επιλογές του συστήματος. Ετσι, μπορεί να απεικονίζει τα αποτελέσματά του ως παράθυρα πάνω στο Workbench, αντί να ανοίγει διαφορετικές οθόνες. Σε αυτή την περίπτωση η επιλογή γίνεται μέσω των διαθέσιμων στο σύστημα modes.



ARTDEPARTMENT 2.5 (ASDG)

Ο χειρισμός της παλέτας ήταν ήδη πολύ καλός και έτσι δεν έχει γίνει καμία αλλαγή, αφού μπορεί κανείς να δει και να επεξεργαστεί ταυτόχρονα 256 χρώματα. Φυσικά υποστηρίζει σχεδόν όλα τα γνωστά formats εικόνων (IFF, PCX, TIFF, JPEG, MACPAINT, GIF, BMP κ.λπ.), καθώς και πολλά εξειδικευμένα για κάρτες γραφικών. Χειριστές (operators) δεν έχουν προστεθεί πολλοί, όμως οι υπάρχοντες διακρίνονται για την ταχύτητά τους. Δεν είχα την ευκαιρία να χρονομετρήσω το σύστημα, όμως πρέπει να υπάρχει μια σημαντική βελτίωση των επιδόσεών του. Αυτό που του λείπει είναι ένα ζωγραφικό module με το οποίο να συνοδευτεί το βασικό πακέτο, ώστε να του δίνει και κάποιες σχεδιαστικές δυνατότητες, όπως έχουμε δει σχεδόν σε όλα τα ανάλογα προγράμματα σε PC και Amiga.

Καιρός όμως να κλείσουμε την πρώτη παρουσίαση, έστω και σύντομη, σχετικά με τα διάσημα προγράμματα που κυκλοφορούν για την Amiga μας. Ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα, οπότε θα έχουμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε και άλλα προγράμματα διαφόρων ειδικοτήτων. Αλλωστε, μην ξεχνάτε πως ο υπολογιστής μπορεί να δείξει τις δυνατότητές του εκτός από παιχνίδια και με άλλους τρόπους.

SOFTWARE FLASH

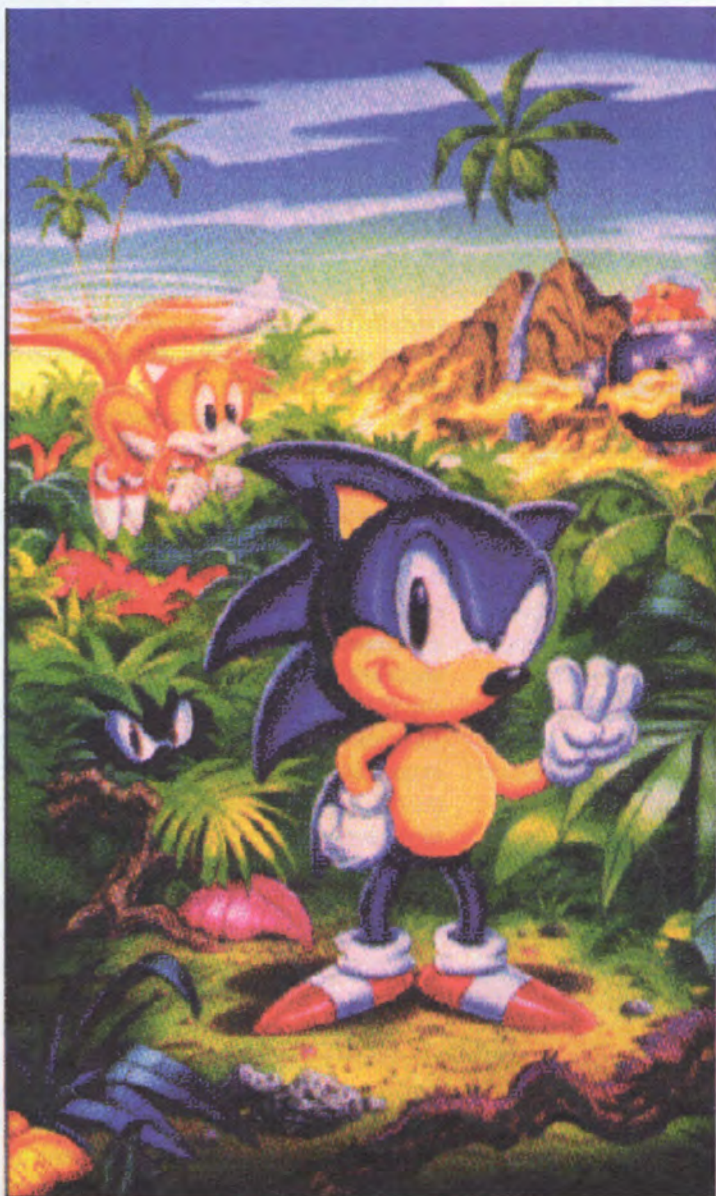
SOFTWARE FLASH

SONIC 3

Ξεκαθαρίσατε τους λογαριασμούς σας με το Δρα Robotnik στο Sonic the Hedgehog; Μαζέψατε όλα τα σμαράγδια του χάους στο Sonic II; Αν ναι, τότε είστε άξιοι να υποβληθείτε στις νέες δοκιμασίες που σας περιμένουν στο Sonic III, όλες δημιουργήματα του αξιότιμου κυρίου Knuckles. Για μία ακόμη φορά, η τύχη του κόσμου εξαρτάται από τον ταχύτατο σκαντζόχοιρο...

Οπως θα περίμενε κανείς, σε γενικές γραμμές το παιχνίδι δεν ξεφεύγει από τα πλαίσια που οριοθέτησαν οι προκάτοχοί του: ο Sonic τρέχει με δαιμονισμένη ταχύτητα, κάνοντας τις γνωστές του επιθετικές τούμπες, που αποτελούν το φόβο και τον τρόμο των εχθρών του.

Τα αγκάθια, οι λάκκοι με τη λάβα και τα άλλα εμπόδια δίνουν "το παρών" και στο καινούριο μέλος της οικογένειας "Sonic", αλλά θα βρείτε ακόμα και πολλά καινούρια καλούδια, τα περισσότερα από τα οποία κρύβουν ευχάριστες εκπλήξεις, όπως προστασία από χτυπήματα εχθρών, δυνατότητα να κινείστε υποβρύχια χωρίς να έχετε ανάγκη από τις φυσαλίδες αέρα για να γεμίσετε τους πνεύμονές σας κ.ο.κ. Μια σημαντική αλλαγή έγινε στον τρόπο συλλογής των σμαραγδιών του χάους: αντί να ψάχνετε για δαχτυλίδια και να φροντίζετε να μην τα χάνετε μέχρι το τέλος του επιπέδου, τώρα θα πρέπει να ψάχνετε για τις κρυφές εισόδους στα μυστικά επίπεδα με τις μπλε και τις κόκκινες μπάλες.



Σε αυτά τα επίπεδα θα πρέπει να μαζέψετε όλες τις μπλε μπάλες, χωρίς να ακουμπήσετε καμία από τις κόκκινες, προκειμένου να σας δοθεί ένα σμαράγδι. Κάτι άλλο που θα πρέπει να ξέρετε είναι ότι ο αριθμός των επιπέδων έχει αυξηθεί σημαντικά, πλησιάζοντας το πλήθος των επιπέδων του Sonic CD. Αυτή τη φορά ο σκαντζόχοιρος θα σας κάνει παρέα για πολύ καιρό...

LABORGHINI - AMERICAN CHALLENGE

Άλλο ένα παιχνίδι στο οποίο πρωταγωνιστεί ένα από τα ιερά τέρατα της αυτοκινητοβιομηχανίας, ένα από τα όνειρα χιλιάδων ανθρώπων που συνήθως μένουν ανεκπλήρωτα. Οι απογοητευμένοι, λοιπόν, καθώς και οι φίλοι αυτού του είδους παιχνιδιών σίγουρα θα περιμένουν με το κλειδί στη μίζα για την εμφάνιση του παιχνιδιού στη γραμμή εκκίνησης.

Η Titus έχει χαράξει αυτή τη γραμμή στη δυτική παραλία των Η.Π.Α. και εσείς θα πρέπει να οδηγήσετε το αυτοκίνητό σας, μέσα από πολλές κούρσες, στη δυτική ακτή.

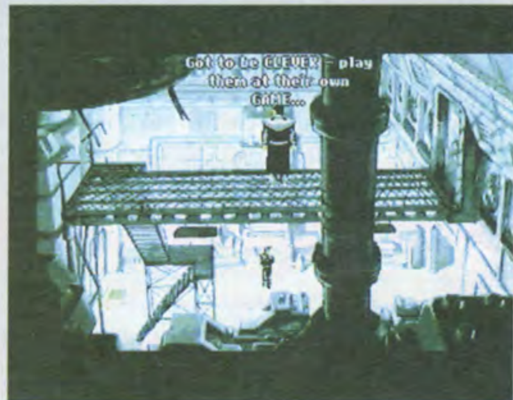
Η διαδρομή αυτή, και μάλιστα κάτω από τις συγκεκριμένες συνθήκες, είναι εξαιρετικά δαπανηρή, μια και θα χρειαστείτε χρήματα, τόσο για να συμμετάσχετε στις κούρσες, όσο και για να εξοπλίσετε καλύτερα το αυτοκίνητό σας, κάτι απολύτως απαραίτητο αν θέλετε να προχωρήσετε στο παιχνίδι (και τα έξτρα μιας Laborghini κοστίζουν αρκετά...). Για να έχετε τα απαραίτητα χρήματα όταν φτάσει η στιγμή, θα πρέπει να καταλαμβάνετε καλές θέσεις στις κούρσες που συμμετέχετε, αλλά υπάρχει και μια εναλλακτική πηγή χρημάτων: ο παράνομος τζόγος. Μπορείτε να στοιχηματίζετε πάνω στο ποιοι θα



κερδίσουν διάφορους αγώνες, από τις τοπικές κόντρες μεταξύ ερασιτεχνών, μέχρι το επαγγελματικό πρωτάθλημα. Οι μεγαλύτερες κατηγορίες αποδίδουν και μεγαλύτερα κέρδη, αλλά τα διακυβευόμενα ποσά είναι επίσης μεγαλύτερα. Παρ' ότι τα στοιχήματα είναι παράνομα, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για έφοδο της αστυνομίας στα κέντρα παράνομων στοιχημάτων. Οι αστυνομικοί όμως μπορεί να σας ενοχλήσουν στους δρόμους, αν αντιληφθούν ότι έχετε παραβιάσει το όριο ταχύτητας. Φυσικά, για να υποστείτε τις συνέπειες, θα πρέπει να σας πιάσουν πρώτα... Το "Laborghini – American Challenge" είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι οδήγησης, τίποτε όμως περισσότερο. Η σειρά "Lotus" από την Gremlin βρίσκεται τουλάχιστον ένα γύρο μπροστά από τη Laborghini, και δεν φαίνεται πως θα ανησυχήσει από παρόμοιους αντιπάλους.

BENEATH A STEEL SKY

Το μέλλον σάς καλωσορίζει μέσα από αυτό το παιχνίδι, αλλά το καλωσόρισμά του δεν είναι και τόσο ευχάριστο: η ιστορία μας ξεκινά στο σημείο όπου ένα ελικόπτερο έχει σκοτώσει όλα τα μέλη της οικογένειάς σας, καθώς και τους γνωστούς σας, και εσείς βρίσκεστε στο στόχαστρο του πολυβόλου του. Χάρη σε μια βλάβη του ελικοπτέρου, καταφέρνετε να κερδίσετε λίγο χρόνο, τον οποίο αξιοποιείτε για να φτάσετε στην πλησιέστερη πόλη, όπου οι διώκτες σας δεν μπορούν να σας ακολουθήσουν μέσα στο ιπτάμενο φρούριό τους, αλλά θα αναγκαστούν να προσγειωθούν και να σας αντιμετωπίσουν επί ίσοις όροις... Από το σημείο αυτό και μετά αρχίζει μια περιπέτεια, στην οποία θα πρέπει να παραμείνετε ζωντανός, ξεφεύγοντας από τους διώκτες σας, ενώ θα πρέπει να σχεδιάσετε και την εκδίκησή σας. Καθοδηγείτε το χαρακτήρα σας σε διάφορες τοποθεσίες, συλλέγοντας αντικείμενα και πληροφορίες που θα σας φέρουν πιο κοντά στο σκοπό σας. Η διαδρομή, πάντως, κάθε άλλο παρά σύντομη ή εύκολη είναι...



MORTAL KOMBAT II

Αν δινόταν βραβείο για το παιχνίδι που απέκτησε πιο γρήγορα το διάδοχό του, το "Mortal Kombat" σίγουρα θα έθετε μια πολύ σοβαρή υποψηφιότητα, μια και το απέκτησε σε όχι περισσότερο από τέσσερις μήνες. Η Virgin φαίνεται ότι θέλει να εκμεταλλευτεί την επιτυχία του Μ.Κ. όσο οι δάφνες του είναι ακόμη πρόσφατες.

Στο "Mortal Kombat II" θα βρείτε μια ομάδα δώδεκα μαχητών, ανάμεσα στους οποίους θα αναγνωρίσετε το Shang Tsung, το θανάσιμο εχθρό σας στο "Mortal Kombat". Από την ομάδα αυτή θα πρέπει να διαλέξετε το δικό σας ήρωα - στιλ και ρεπερτόριο κινήσεων. Το πλήθος και η ποικιλία των κινήσεων είναι μια πολύ σημαντική παράμετρος σε ένα παιχνίδι τύπου beat'em up, και το "Mortal Kombat II" δεν μπορεί να πάρει λιγότερο από άριστα στον τομέα αυτό: ο προκάτοχός του διέθετε πάνω από 20 κινήσεις ανά χαρακτήρα και στο νέο δημιούργημα της Virgin ο αριθμός αυτός αυξήθηκε, και μάλιστα κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο, δεδομένου ότι οι υπεύθυνοι του καλλιτεχνικού τμήματος της Virgin επιστράτευσαν όλη τους τη δημιουργική φαντασία και το αποτέλεσμα είναι εξαιρετικό. Περιττό να πούμε ότι τα γραφικά, ο ήχος και η αίσθηση του παιχνιδιού βρίσκονται επίσης σε υψηλότατα επίπεδα.

ETERNAL CHAMPIONS



Αν νομίζατε ότι τα είχατε δει όλα στο χώρο των beat'em ups και ότι το "Street Fighter" και η οικογένειά του θα παρέμεναν αξεπέραστα, τώρα πρέπει να το ξανασκεφτείτε. Η Sega κατάφερε αυτό που φαινόταν αδύνατο, και το "Eternal Champions" είναι έτοιμο να αποκτήσει την πρωτοκαθεδρία ανάμεσα στα παιχνίδια του είδους.

Οπως κάθε παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και το "Eternal Champions" έχει την ιστορία του. Η μάχη που διεξάγεται ανά τους αιώνες ανάμεσα στο καλό και το κακό έχει αρχίσει να γέρνει προς την πλευρά του κακού και έτσι η μεγάλη δύναμη του καλού αποφασίζει να λάβει δραστικά μέτρα, ανασταίνοντας τους εννέα καλύτερους μαχητές του καλού που υπήρξαν στην ιστορία. Οι ήρωες αυτοί θα πολεμήσουν μεταξύ τους μέχρι τελικής επικράτησης και ο τελικός νικητής θα ριχτεί στη μάχη ενάντια στο κακό...

Η ιστορία, βέβαια, ελάχιστα ενδιαφέρει. Το σημαντικό της υπόθεσης είναι ότι το παιχνίδι διαθέτει καταπληκτικά γραφικά, και οι φιγούρες κινούνται πολύ φυσικά και ομαλά. Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, αρκεί να κάνετε ησυχία, μια και δεν είναι αρκετά δυνατά. Τέλος, η αίσθηση του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και ο χειρισμός του χαρακτήρα σας είναι πολύ εύκολος, παρά το μεγάλο πλήθος των κινήσεων που έχετε στη διάθεσή σας. Για να ολοκληρώσουμε, θα πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι διαθέτει τρία είδη προπόνησης, τα οποία σας επιτρέπουν να εξοικειωθείτε με τον τρόπο ελέγχου του χαρακτήρα σας, τη βελτίωση της στόχευσης στα χτυπήματά σας και την αντιμετώπιση των τεχνικών συγκεκριμένων αντιπάλων. Και εκτός από την κανονική μάχη, μπορείτε να μπείτε στη δοκιμασία του "δωματίου μάχης", όπου, πέρα από τον αντίπαλό σας, θα έχετε να αντιμετωπίσετε και διάφορα άλλα προβλήματα, που ποικίλλουν – από νάρκες μέχρι ιπτάμενα αντικείμενα –, δοκιμασία ικανή για να δαμάσει και τους πιο πολύπειρους παίκτες. Η μήπως όχι;...



PELE

Όταν ο θρύλος του παγκόσμιου ποδοσφαίρου αποφασίζει να δώσει το όνομά του σε ένα παιχνίδι εξομοίωσης του αθλήματος που ομόρφυνε με την παρουσία του, τότε όλοι δικαιούμαστε να έχουμε μεγάλες προσδοκίες. Καλύτερα, όμως, να μη χρησιμοποιήσουμε αυτό το δικαίωμα γιατί θα γνωρίσουμε μια μεγάλη απογοήτευση...

Το δημιούργημα της Accolade για το Mega Drive σάς φοράει αθλητική περιβολή και σας τοποθετεί στη σέντρα του γηπέδου, αφού διαλέξετε καιρικές συνθήκες, ομάδα που θα ελέγχετε και διάφορες άλλες παραμέτρους. Η δράση φαίνεται από πλάγια και ψηλά και οι παίκτες είναι αρκετά ευδιάκριτοι, ενώ δεν υπάρχει πρόβλημα στο να διακρίνετε τον παίκτη που ελέγχετε. Αυτά όμως είναι τα μοναδικά καλά λόγια που μπορούμε να πούμε για το παιχνίδι: η μπάλα τρεμοσβήνει και γίνεται δυσδιάκριτη όταν επιχειρείτε τρίπλα, η ταχύτητα δεν είναι ικανοποιητική, οι ομάδες δεν έχουν διαφορετική συμπεριφορά, παρά τις περί του αντιθέτου υποσχέσεις του παιχνιδιού, ο χειρισμός είναι προβληματικός, μη επιτρέποντας την εύκολη υλοποίηση των σκέψεών σας, και σίγουρα απουσιάζει η εθιστικότητα και ο ρεαλισμός.

Μάλλον δεν υπάρχει λόγος να συνεχίσουμε, αλλά προσθέτουμε, για ιστορικούς λόγους, ότι τα γραφικά είναι μέτρια, όπως και ο ήχος. Το μαύρο διαμάντι του ποδοσφαίρου, δυστυχώς, δεν μπόρεσε να συνεχίσει τη λαμπρή καριέρα του στις οθόνες των υπολογιστών. Αποφύγετε αυτό το παιχνίδι και κρατήστε τις καλές αναμνήσεις από τον Πελέ.



YOUNG MERLIN

Η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται, αλλά και οι κλίσεις των ανθρώπων δεν αργούν να διαφανούν. Ο Merlin λοιπόν, που έμελλε να γίνει ο ξακουστός μάγος, από μικρός μπλέκεται σε περιπέτειες. Σε αυτές θα δοκιμαστούν οι γνώσεις του και θα αποκτήσει εμπειρία για τα πιο απαιτητικά χρόνια που θα έρθουν. Στο παιχνίδι αυτό, ο νεαρός Merlin αναλαμβάνει την πρώτη του αποστολή, σε μια πάλαι ποτέ πλούσια και ευτυχισμένη χώρα, την οποία τα μάγια ενός μοχθηρού βασιλιά μεταμόρφωσαν σε τόπο δυστυχίας. Ο Merlin, όπως εύκολα καταλαβαίνει κανείς, είναι αυτός που πρέπει να λύσει τα μάγια. Προχωράτε βήμα-βήμα προς τη λύση του μυστηρίου εξερευνώντας τοποθεσίες και συλλέγοντας αντικείμενα, τα οποία θα πρέπει στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε στις σωστές περιστάσεις. Κάθε επιτυχία σάς ανοίγει ορίζοντες προς νέα μέρη που πριν ήταν απροσπέλαστα, και σας φέρνει πιο κοντά στον τελικό σας στόχο.

Η δυσκολία επίλυσης των γρίφων αυξάνει προοδευτικά, ξεκινώντας από το μηδέν και καταλήγοντας σε ύψη που θα αποδειχτούν καλή δοκιμασία, ακόμα και για τους πεπειραμένους. Η έκφραση "η δυσκολία ξεκινά από το μηδέν" είναι κυριολεκτική, καθώς στα πρώτα στάδια η φιγούρα του Merlin σας υποδεικνύει τις κινήσεις σας, μέσα από συννεφάκια που εμφανίζονται από πάνω της, μετά από λίγο όμως τα σύννεφα διαλύονται και μένετε αβοήθητοι. Οι γρίφοι, πάντως, είναι λογικοί, αν και σε μερικές περιπτώσεις θα χρειαστεί να δοκιμάσετε όλους τους συνδυασμούς τοποθεσιών και αντικειμένων, όσο απίθανοι και αν φαίνονται. Η Virgin έδωσε πολύ μεγάλη σημασία στα γραφικά, και έτσι, τόσο τα σκηνικά όσο και οι φιγούρες που παίρνουν θέση στην οθόνη του SNES είναι πολύ όμορφα. Ο ήχος είναι επίσης προσεγμένος, ενώ το μόνο σημείο για το οποίο μπορεί να κατηγορηθεί το παιχνίδι είναι ο μικρός βαθμός δυσκολίας (τουλάχιστον στην αρχή) και η απουσία χαρακτηριστικών που έχουμε συνηθίσει τελευταία, π.χ. η αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες. Αν αυτά δεν αποτελούν πρόβλημα για σας και θέλετε ένα όμορφο και διασκεδαστικό παιχνίδι περιπέτειας, τότε το "Young Merlin" είναι για σας.



SPACE ACE

Όλες οι εκδόσεις του "Space Ace" μέχρι τώρα, από τις πρώτες στους 16-bit υπολογιστές μέχρι το coin-op, είχαν χαρακτηριστεί "εντυπωσιακά demos, παρά παιχνίδια" και όχι άδικα, καθώς η συμμετοχή του παίκτη περιοριζόταν στην επιλογή της κατάλληλης διεύθυνσης ή του σωστού κουμπιού τη στιγμή που έπρεπε.

Η έκδοση, όμως, για το SNES φαίνεται να αλλάζει τα πράγματα δραματικά. Και αυτό γιατί η έκδοση για το SNES αποτελείται από 25 επίπεδα, που συμπεριλαμβάνουν shoot' em ups, αγώνες με ποδήλατα, περιστρεφόμενους λαβυρίνθους που πρέπει να περάσετε φορώντας πατίνια, υποβρύχιες μάχες και επίπεδα πλατφορμών. Ο παίκτης πλέον συμμετέχει ενεργά σε όλες τις κινήσεις του χαρακτήρα που ελέγχει. Καιρός ήταν, βέβαια. Η βελτίωση αυτή, ευτυχώς, δεν έχει επιφέρει αντίστροφη εξέλιξη στην ποιότητα των γραφικών, τα οποία είναι της ίδιας ποιότητας με αυτά των άλλων εκδόσεων.

Το μέγεθος των χαρακτήρων παραμένει τεράστιο και η κίνησή τους ομαλή.

Τα ίδια ισχύουν και για τα σκηνικά όπου εκτυλίσσεται η δράση. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στα ηχητικά εφέ και τα μουσικά θέματα, τα οποία είναι πολύ καλά, αλλά -δυστυχώς- το παιχνίδι υποφέρει από κακή ανίχνευση συγκρούσεων, η οποία μπορεί μερικές φορές να σας γλιτώσει από κάτι ανεπιθύμητο, αλλά τις περισσότερες φορές θα προκαλέσει προβλήματα εκεί που δεν θα έπρεπε.

Και είναι πραγματικά κρίμα, γιατί το παιχνίδι είναι, κατά τα άλλα, πολύ καλό...





STREET FIGHTER II TURBO

Σκοτεινό υπόγειο, καπνοί, φωνές, εκνευριστικοί ήχοι και σφιγμένα πρόσωπα μπροστά σε οθόνες. Αγνωστα sprites γρονθοκοπιούνται σε μια τεράστια οθόνη, ενώ ο άμοιρος παίκτης ταλαιπωρεί το μοχλό και λιώνει με τις γροθιές του τα buttons. Οταν σηκώθηκε, ύστερα από λίγη ώρα, πήρα τη θέση του, έριξα ένα δεκάρικο στη σχισμή και διάλεξα έναν τύπο με κορδέλα στα μαλλιά. Εχασα σε κλάσματα δευτερολέπτου, αλλά πεισμωμένος συνέχισα να "ταΐζω" το ηλεκτρονικό με κέρματα, μέχρι που κατάφερα την πρώτη και τελευταία, για εκείνη την ημέρα, νίκη. Επανήλθα την επομένη με περισσότερα δεκάρικα... Αυτή ήταν η πρώτη μου επαφή με το Street Fighter, το παιχνίδι που μονοπωλούσε το ενδιαφέρον μου σε μια εποχή που φαντάζει σήμερα απόμακρη.

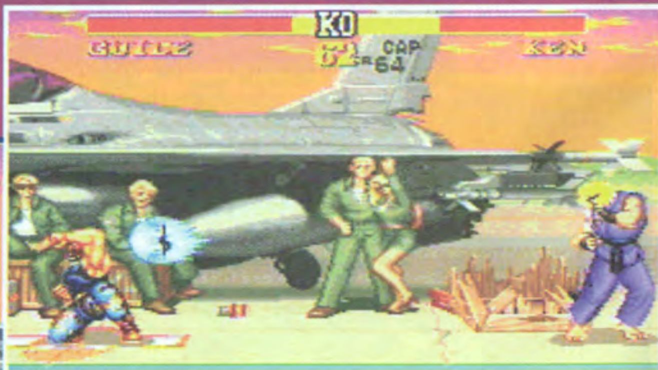
• του Ηλία Μανεσιώτη

Οταν ήρθε στα γραφεία το Street Fighter II Turbo, ο Grelloni δεν μπορούσε να βρει κάποιον καταλληλότερο για το review (ή μήπως ήταν ελλείψει άλλου διαθεσίμου;).

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Μετά την οθόνη των τίτλων εμφανίζονται οι επιλογές Turbo, Normal και Option. Αν δεν σας ικανοποιεί η κανονική ταχύτητα του παιχνιδιού, μπορείτε να επιλέξετε το Turbo Mode και να ρυθμίσετε την ταχύτητα αυξομειώνοντας τέσσερα αστέρια. Εδώ πρέπει να πούμε ότι υπάρχει ένας κωδικός, ο οποί-







ος αυξάνει τον αριθμό των αστεριών σε 10. Φυσικά, κανείς δεν έχει τα αντανακλαστικά για να παίξει το Street Fighter σε αυτή την ταχύτητα. Ο Κακαλέτρης αντέχει το ξύλο στα 9 αστέρια και, πού θα πάει, θα σπάσει και αυτό το record. Το Option Mode σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε πρώτα από όλα το

CONSOLE SPECIAL REVIEW







ΕΙΔΟΣ:	BEAT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ:	SNES
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	CAPCOM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	2

βαθμό δυσκολίας. Μπορείτε ακόμη να αφαιρέσετε το όριο των 99 δευτερολέπτων. Χωρίς χρονικό περιορισμό, η μάχη διαρκεί μέχρι το νοκ-άουτ. Αν δεν σας ικανοποιούν τα προκαθορισμένα πλήκτρα, το παιχνίδι σάς επιτρέπει να αναθέσετε τις βασικές κινήσεις στα πλήκτρα που εσείς θέλετε. Τέλος, μπορείτε να επιλέξετε μονοφωνικό ή στερεοφωνικό ήχο και να ακούσετε τα μουσικά κομμάτια και τα εφέ του παιχνιδιού. Επιλέγοντας Turbo ή Normal Mode εμφανίζονται οι Game Start και V.S Battle. Αν θέλετε να θέσετε υποψηφιότητα για τον τίτλο του πρωταθλητή, επιλέξτε την Game Start, διαλέξτε το χαρακτήρα που θέλετε και ξεκινήστε ένα ταξίδι στην υφήλιο για να συναντήσετε έναν από τους υπόλοιπους διεκδικητές του τίτλου. Ο φίλος σας μπορεί, ανά πάσα στιγμή, να διακόψει το παιχνίδι και να κάνει τα νεύρα σας ελατήρια, πατώντας το Start του χειριστηρίου του. Σας δίνεται, έτσι, η μοναδική ευκαιρία να τον ξυλοκοπήσετε αγρίως, εν βρασμώ ψυχής (έχετε το ακαταλόγιστο), σε ένα two players' game. Αν είστε ούτως ή άλλως αποφασισμένοι για μια "φιλική" αναμέτρηση, επιλέξτε το V.S Battle Mode. Κάθε παίκτης επιλέγει το χαρακτήρα της αρεσκείας του και μετά ορίζουν από κοινού, με σεβασμό στην προσωπικότητα του άλλου (έτσι, συνάδελφε Κακαλέτρη;) το Handicap, την επιλογή που επιτρέπει σε δύο παίκτες να παίξουν ισότιμα σε έναν αγώνα. Με το σταυρό κατεύθυνσης, οι δύο παίκτες μπορούν να μειώσουν ή να αυξήσουν τον αριθμό των αστεριών, τα οποία δηλώνουν το βαθμό της ζημιάς που θα προκαλούν οι γροθιές και οι κλοτσιές του παίκτη. Οσο μεγαλύτερος ο αριθμός των αστεριών τόσο μεγαλύτερη η ζημιά που θα προκαλεί ο παίκτης.







Οσον αφορά στη μάχη, οι ήρωες έχουν μερικές ειδικές κινήσεις που δεν υπήρχαν στην προηγούμενη έκδοση. Χρειάζεται, φυσικά, μακρόχρονη εξάσκηση για να τις χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά, αλλά έχω εμπιστοσύνη στις ικανότητές









σας. Κάτι άλλο που πρέπει να τονίσουμε είναι ότι το Street Fighter δεν σας επιτρέπει να χάσετε. Ο αριθμός των credits είναι απεριόριστος. Αν, λοιπόν, κάποιος από τους 12 σας στείλει να δαγκώσετε το χώμα, έχετε όσες προσπάθειες θέλετε για να τον κάνετε να μετανιώσει.

ΤΟ ΠΑΝΘΕΟΝ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ

Ας εξετάσουμε λίγο τα profiles των δώδεκα μαχητών του Street Fighter II Turbo. Οπως είπαμε, έχετε στη διάθεσή σας εκτός από τους 7 μαχητές του κανονικού Street Fighter και τους τέσσερις "κακούς", που σίγουρα κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον.

Ryu: Μαθητής της σχολής Shotokan Karate. Δεν έχει άλλο ενδιαφέρον στη ζωή από τη συνεχή βελτίωση της τεχνικής του. Δεν έχει σπίτι, συγγενείς ή φίλους. Αρέσκεται να γυρίζει τον κόσμο, ψάχνοντας να βρει μαχητή αντάξιο των δικών του ικανοτήτων. Η κίνηση που χρησιμοποιεί πιο συχνά είναι η Μπάλα Φωτιάς.

Συγκεντρώνοντας όλες του τις δυνάμεις και διοχετεύοντάς τες στα χέρια του, δημιουργεί ένα ενεργειακό κύμα, το οποίο προκαλεί μεγάλη ζημιά στον αντίπαλο.

Edmond Honda: Ισως ο καλύτερος παλαιστής Sumo που έχει βγάλει ποτέ η Ιαπωνία. Αφού κατέκτησε στη χώρα του τον τίτλο του "Γιοκοζούμα", ορκίστηκε να αποδείξει στον κόσμο ότι οι παλαιστές Sumo είναι οι καλύτεροι μαχητές του κόσμου. Η αγαπημένη του τεχνική είναι η Sumo Smash: στηριζόμενος στη δύναμη του ποδιού του εκτινάσσεται στον αέρα και πέφτει πάνω στον αντίπαλο συντρίβοντάς τον με το υπερβολικό βάρος του.

Blanka: Ενα περίεργο ον με ημιανθρώπινη μορφή που τριγυρνούσε στα τροπικά δάση, μέχρι τη στιγμή που αποφάσισε να εμφανιστεί στις πόλεις της Βραζιλίας. Χρησιμοποιώντας μια ειδική τεχνική εκπέμπει από το σώμα του ενέργεια χιλιάδων Volt, με αποτέλεσμα να κατακεραυνώνει τους εχθρούς του.

Guile: Πρώην μέλος μιας ομάδας επιλέκτων των Ειδικών Δυνάμεων. Αιχμαλωτίστηκε μαζί με το φίλο του, Charlie, κατά τη διάρκεια μιας επικίνδυνης αποστολής στην Ταϊλάνδη. Οταν, ύστερα από πολλούς μήνες στη φυλακή, δραπέτευσαν, ο Charlie πέθανε από τις κακουχίες και ο Guile ορκίστηκε να πάρει εκδίκηση. Ανοιγοκλείνοντας τα χέρια του στον αέρα, ο Guile μπορεί να δημιουργήσει ένα υπερηχητικό κύμα που πέφτει με ταχύτητα πάνω στον αντίπαλο, ακινητοποιώντας τον.

Ken: Μαθητής και αυτός της σχολής καράτε Shotokan. Αγαπάει την επίδειξη δύναμης. Διαθέτει και αυτός, όπως και ο Ryu, την ικανότητα να εξαπολύει μια μπάλα φωτιάς στον αντίπαλό του, αλλά χρησιμοποιεί συχνά και τη Γροθιά Δράκου, ένα φοβερό άπερκατ που του απορροφά μεγάλο μέρος της δύναμής του.





CONSOLE SPECIAL REVIEW

Chun Li: Η μοναδική γυναίκα που παίρνει μέρος στο τουρνουά. Οι αντίπαλοί της παραγνωρίζουν συχνά τις ικανότητές της πληρώνοντάς το πολύ ακριβά. Χρόνια εξάσκησης έχουν βοηθήσει την Chun Li να αναπτύξει μια τεχνική που της επιτρέπει να σφυροκοπά τους αντιπάλους της με αστραπιαίες κλοτσιές.

Zangief: Εγκατέλειψε τη Ρωσική Ομοσπονδία Πάλης λόγω έλλειψης ανταγωνισμού και ψάχνει ανά την υφήλιο να βρει κάποιον αντάξιό του. Στριφογυρίζοντας με τα χέρια ανοικτά και τεντωμένα, αφήνει αναίσθητο όποιον βρεθεί στη δίνη που δημιουργείται.

Dhalsim: Ελέγχοντας το νου και το σώμα του, μπορεί να αυξήσει δραματικά το μήκος των χεριών και των ποδιών του. Ξέρει ότι δεν έχει πιθανότητες να κερδίσει σε έναν αγώνα σώμα με σώμα και φροντίζει να κρατήσει τους αντιπάλους του σε απόσταση.

Balrog: Πρώην πρωταθλητής βαρέων βαρών, αποκλείστηκε από την επαγγελματική πυγμαχία εξαιτίας της αντιαθλητικής συμπεριφοράς του. Η δύναμή του είναι αντιστρόφως ανάλογη της ευφυΐας του. Πάντως, αν και αργόστροφος, μπορεί να γίνει αρκετά επικίνδυνος.

Vega: Ευγενικής καταγωγής, ο Vega έχει συνδυάσει με επιτυχία την ιαπωνική τέχνη του Νιντζίτσου με τις τεχνικές που έμαθε ως ταυρομάχος. Περιφρονώντας ό,τι είναι άσχημο, ο Vega θεωρεί τον εαυτό του τέλειο και χρησιμοποιεί μάσκα για να προστατέψει το πρόσωπό του από τραυματισμούς κατά τις μάχες. Αποτελειώνει τους αντιπάλους του χρησιμοποιώντας τα μακριά κοφτερά νύχια του.

Sagat: Ο κάποτε "Βασιλιάς των Street Fighters" κυριαρχούσε στην κορυφή μέχρι την ήττα του από τον Ryu. Ταπεινωμένος από την ήττα, σκοπεύει να ξαναπάρει τον τίτλο του με οποιοδήποτε τίμημα. Ειδήμονας του ταϊλανδικού Μουέι, θεωρείται από τους καλύτερους Street Fighters.





M. Bison: Αρχηγός της διεθνούς τρομοκρατικής οργάνωσης Shadowloo, θεωρείται ως ο Κύριος του Κακού. Φανερώνει τις πανίσχυρες ψυχικές του ικανότητες μόνο όταν είναι απολύτως αναγκαίο. Χωρίς ταίρι στη δύναμη και την ευκινησία, ο M. Bison είναι ο μεγαλύτερος Street Fighter.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Οσο κοντά και αν κοιτάξει κανείς, δεν πιστεύω να βρει κάποιο ψεγάδι στα γραφικά του παιχνιδιού. Η οθόνη της τηλεόρασης δεν συγκρίνεται, φυσικά, με την οθόνη των ηλεκτρονικών, αλλά το Super NES βρίσκεται στις καλύτερες στιγμές του. Τα sprites έχουν τη γνωστή, από την προηγούμενη έκδοση, υψηλή ποιότητα και αν παίζετε σε Turbo Mode δεν προλαβαίνετε να δείτε από πού σας έρχεται. Η ταχύτητα είναι πράγματι εκπληκτική. Τα backgrounds είναι καλοσχεδιασμένα, σε σημείο να σας αποσπούν την προσοχή, γεγονός που έχει, συχνά, ολέθρια αποτελέσματα. Ανθρωποι χειρονομούν, ζητωκραυγάζουν, χορεύουν, φωτογραφίζουν, ενώ εσείς γρονθοκοπιέστε με το αντίπαλο sprite. Τίποτα δεν δείχνει ικανό να μειώσει την ταχύτητα.

Ο ήχος φυσικά δεν υστερεί. Θα ακούσετε όλα τα γνωστά μουσικά θέματα, ενώ τα εφέ και οι φωνές των ηρώων δημιουργούν ρίγη. Το μεγαλύτερο μέρος, πάντως, των 20 Megabits (2.5 MBytes) χρησιμοποιείται στα γραφικά, με - επαναλαμβάνω - εκπληκτικά αποτελέσματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα δεν έχει βγει άλλο beat'em up σαν το Street Fighter II. Το Mortal Kombat έκλεψε για αρκετό χρονικό διάστημα τις καρδιές των gamers, αλλά το Street Fighter παραμένει το σημείο αναφοράς. Η Turbo έκδοση είναι, αν μη τι άλλο, άξιος απόγονος. Μην το χάσετε..







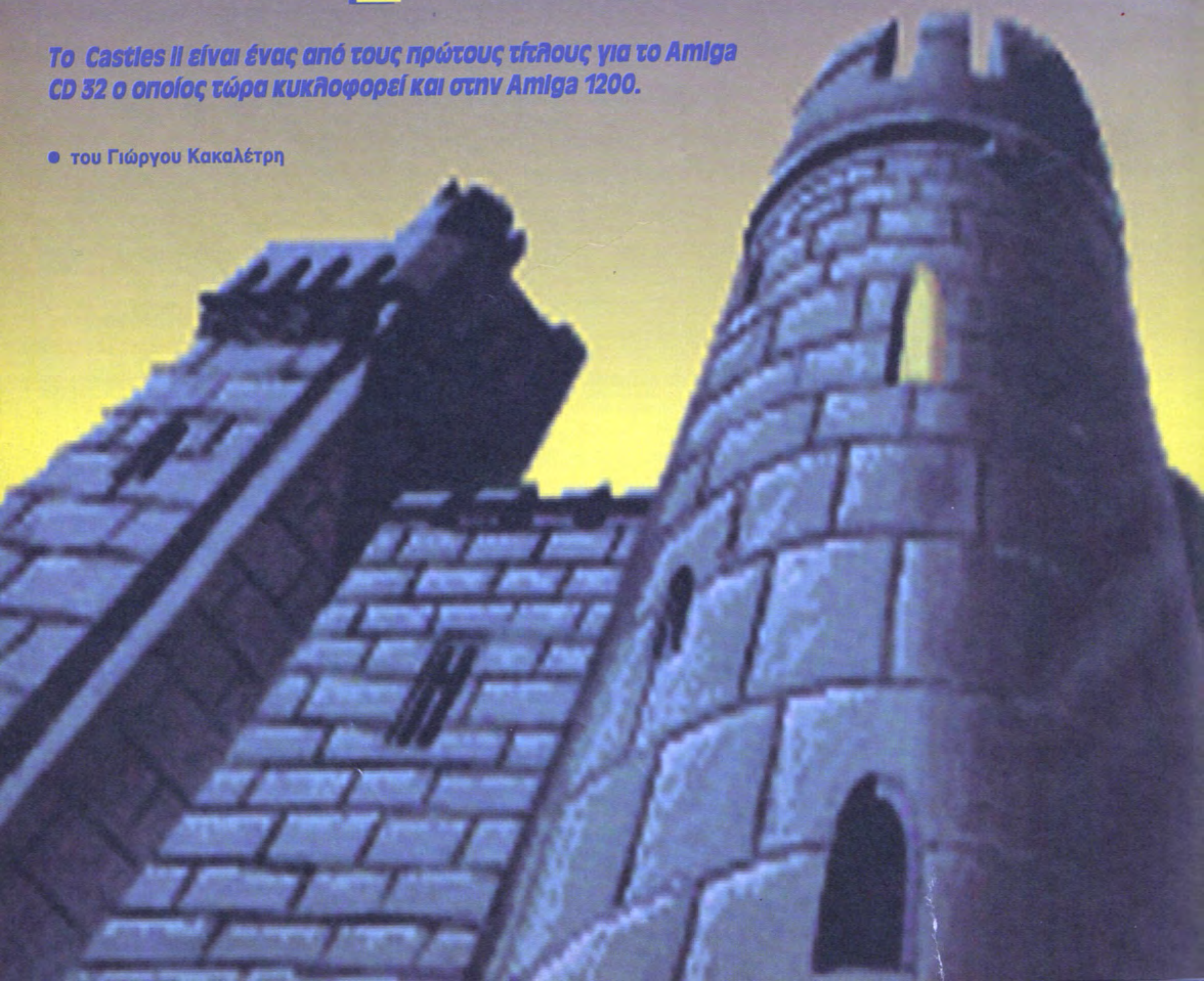


Το SNES στις καλύτερες στιγμές του.		
ΓΡΑΦΙΚΑ	98%	
Εκπληκτικός.		
ΗΧΟΣ	96%	
Η βαθμολογία είναι του Κακαλέτρη. Εγώ ήθελα να βάλω παραπάνω.		
GAMEPLAY	96%	
Τι να πω; Το Street Fighter II Turbo με έκανε να παρατήσω το Mortal Kombat.		
ΓΕΝΙΚΑ	97%	

CASTLES II Siege & Conquest

Το Castles II είναι ένας από τους πρώτους τίτλους για το Amiga CD 32 ο οποίος τώρα κυκλοφορεί και στην Amiga 1200.

● του Γιώργου Κακαλέτρη



SPECIAL

REVIEW

Ο "βομβαρδισμός" που δεχόμαστε τους τελευταίους μήνες από παιχνίδια ειδικά για Amiga 1200, αλλά και το ενδιαφέρον των χρηστών για το συγκεκριμένο μοντέλο, δεν θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορη τη στήλη Special Review. Castles II, Siege & Conquest, από το CD στο σκληρό δίσκο...

Πρόκειται για έναν από τους πρώτους τίτλους για το Amiga CD 32, ο οποίος τώρα κυκλοφορεί και για την Amiga 1200. Οι απαιτήσεις του - AGA chipset και η απαραίτητη ύπαρξη σκληρού δίσκου, στον οποίο καταλαμβάνει 8 MB - κεντρίζουν το ενδιαφέρον μας, ως λάτρεις των παιχνιδιών στρατηγικής.

Αφού τελειώσει η εγκατάσταση του Castles II στο σκληρό δίσκο, η οποία δεν είναι ιδιαίτερα χρονοβόρα, το παιχνίδι είναι έτοιμο να κληθεί μέσα από το Workbench.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Το 1311, στη μεσαιωνική Γαλλία, ο βασιλιάς Κάρολος πεθαίνει χωρίς να αφήσει διάδοχο. Οι πέντε ισχυρότερες φατρίες είναι έτοιμες να ριχτούν στη μάχη της διαδοχής και ο παίκτης καλείται να αναλάβει τη διοίκηση μίας από αυτές στη διεκδίκηση του θρόνου της Γαλλίας... Το παιχνίδι αρχίζει με την επιλογή της φατρίας που θα διοικεί ο παίκτης.

Οι πέντε διαθέσιμες είναι οι εξής: Burgundy, Valois, Aragon, Albion και Anjou. Καθεμία από αυτές ξεκινά από διαφορετικό σημείο της χώρας. Αφού ρυθμιστούν το επίπεδο δυσκολίας και μερικές ακόμα παράμετροι, ο παίκτης έρχεται στην κυρίως οθόνη του Castles.

Σε αυτήν εξελίσσεται το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, με εξαίρεση τις εργασίες στα κάστρα και τις μάχες. Είναι χωρισμένη σε τέσσερα μέρη.

1. Ο χάρτης της Γαλλίας. Είναι χωρισμένος σε έναν αριθμό περιοχών, ανόμοιων μεταξύ τους. Ορισμένα σύμβολα πάνω σε κάθε περιοχή δίνουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτήν. Έτσι, για παράδειγμα, ένα μικρό γράμμα δείχνει το προϊόν που μπορεί να προμηθεύει στον κάτο-

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

1. Ο χάρτης. Εμφανίζονται οι περιοχές με την παραγωγή τους και τον κάτοχό τους.

2. Δυναμικό για τεχνικές και χειρωνακτικές εργασίες. Ο πάνω αριθμός δείχνει πόσοι είναι ελεύθεροι και ο κάτω πόσοι υπάρχουν στην επικράτεια.

3. Στρατιωτικό δυναμικό.

4. Πολιτικό δυναμικό.

5. Οι διαθέσιμες μονάδες του στρατού: πεζικό, τοξότες και ιππικό. Αποτελεί και γρήγορη πρόσβαση στην κατασκευή των αντίστοιχων μονάδων, όταν υπάρχουν τα απαραίτητα υλικά.

6. Πρώτες ύλες. Το stock σε φαγητό, ξυλεία, σίδηρο και χρυσό.

7. Η πορεία των εργασιών. Τρία είδη πλαισίων (πράσινα, κόκκινα, μπλε) ανάλογα με την εργασία που εκτελείται.

8. Stock: χειρισμός και συγκέντρωση πρώτων υλών. Πρόσβαση από εδώ στη μαύρη αγορά.
Army: Κατασκευάζονται μονάδες στρατού και περίπολοι.
Relations: Οι σχέσεις με άλλες φατρίες και πρόσβαση σε πολιτικούς ελιγμούς.
Opt: Οι παράμετροι του παιχνιδιού και τα Load και Save game.

9. Το παράθυρο πληροφοριών. Οι περισσότερες εντολές και οι πληροφορίες δίνονται μέσα από αυτό. Συχνά απεικονίζει μικρά animations.







χό της (I = Σίδερο, T = Ξυλεία, F = Τρόφιμα, G = Χρυσός).

2. Μία μπάρα με πληροφορίες. Τα χρώματα που φαίνονται σε αυτήν είναι συμβολικά και ισχύουν για όλο το παιχνίδι. Το πράσινο αναφέρεται σε εργάτες, τεχνικούς και πρώτες ύλες. Το κόκκινο αφορά σε στρατιωτικές μονάδες. Το μπλε αναφέρεται στην πολιτική και γενικά σε πιο "πνευματικές" ασχολίες.

3. Τα πλαίσια με πληροφορίες για τις εργασίες που βρίσκονται υπό εξέλιξη. Τα πράσινα αναφέρονται σε χτίσιμο ή αναζήτηση πρώτων υλών, τα κόκκινα σε κατασκευή στρατευμάτων ή περιπολιών, ενώ τα μπλε σε εξερευνητές, κατασκόπους, συμβούλια, εμπόρους... Αρχικά αυτά είναι τρία, δηλαδή μέχρι τρεις εργασίες μπορούν να εκτελούνται ταυτόχρονα, μία σε κάθε θέμα. Καθώς όμως το παιχνίδι εξελίσσεται, μπορούν να αυξηθούν, όταν οι διαθέσιμοι πόροι (Admin, Military, Political) υπερβούν κάποιο όριο (5). Μία λεπτή μπάρα πάνω σε καθεμία από τις εργασίες που εκτελούνται δείχνει την εξέλιξή της. Με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω σε μία από αυτές μπορεί να διακοπεί η εξέλιξη της εργασίας. Με το δεξί πλήκτρο επισπεύδονται οι διαδικασίες (περνά πιο γρήγορα ο χρόνος).

4. Το πλαίσιο και τα κουμπιά των εντολών του παιχνιδιού. Το stock αναφέρεται στη συγκέντρωση τροφίμων, χρυσού, σιδήρου και ξυλείας. Στη μαύρη αγορά μπορούμε να αγοράσουμε κάτι από αυτά, ανταλλάσσοντάς το όμως με τρεις μονάδες από ένα άλλο προϊόν. Το army αναφέρεται στην κατασκευή στρατού, ο οποίος εκτός από τις τρεις βασικές μονάδες μπορεί να έχει και καταπέλτες κ.λπ.

Μονάδες μπορούμε να κατασκευάσουμε μόνον όταν οι πρώτες ύλες και το χρυσάφι το επιτρέπουν. Το ίδιο ισχύει και για τις περιπόλους, οι οποίες κατασκευάζονται εδώ. Στόχος αυτών είναι να προστατεύουν τα κατεχόμενα εδάφη από εχθρικές επιδρομές και σαμποτάζ, αν και δεν το καταφέρνουν πάντα. Από το relations βλέπουμε τη βαθμολόγηση των σχέσεών μας με τις άλλες φατρίες και τον πάπα. Οσο μεγαλύτερο είναι το νούμερο τόσο πιο φιλικές είναι οι σχέσεις μας με την αντίστοιχη φατρία. Στις γειτονικές μας με αυτές μπορούμε να στείλουμε και διπλωμάτες για βελτίωση των σχέσεων. Η επιλογή happiness, η οποία δίνεται όταν το επιτρέπουν τα οικονομικά, βοηθάει στη βελτίωση της κατάστασης του λαού, ενώ μερικές φορές θα επιτραπεί και το "εθνικό







συμβούλιο", που προτείνει προτάσεις για διάφορα θέματα που απασχολούν κάποια στιγμή την επικράτεια. Καθένα από τα κουμπιά αυτά οδηγεί σε υπο-επιλογές στο μικρό πλαίσιο κάτω από αυτά, σημείο όπου εμφανίζονται κατά καιρούς μηνύματα, animations κ.λπ. Επιστρέφουμε στο χάρτη όπου εξελίσσεται το παιχνίδι. Κάθε φατρία έχει το δικό της χρώμα σημαίας, με το οποίο συμβολίζεται μια περιοχή που βρίσκεται υπό την κατοχή της. Δεν μπορούμε να ξέρουμε όμως την κατάσταση μιας περιοχής, αν αυτή δεν συνορεύει με μία δική μας. Τότε μόνο μπορούμε να στείλουμε ανιχνευτές, οι οποίοι θα φέρουν πληροφορίες, και γενικά να κάνουμε κάποιες άλλες εργασίες που απαιτούν τη γειτνίαση δύο αντιπάλων. Οι περισσότερες ενέργειες σε μία περιοχή γίνονται με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού επάνω τους.

Υπάρχουν τέσσερις περιπτώσεις:

i. Η περιοχή να βρίσκεται υπό την κατοχή του παίκτη, οπότε μπορεί να την επισκεφτεί ή να την προσφέρει στον πάπα ως ένδειξη καλής θέλησης. Κατά την επίσκεψη μπορεί να σχεδιαστεί κάστρο και να δοθεί η εντολή για την κατασκευή του, η οποία θα αρχίσει μόλις το επιτρέψουν οι πρώτες ύλες.

ii. Η περιοχή είναι ουδέτερη και συνορεύει με μία του παίκτη. Τότε μπορεί να γίνει ανίχνευση ή κατάκτηση αυτής. Στην περίπτωση της επίθεσης δεν έχουμε μάχη.

iii. Περιοχή γειτονική, αλλά υπό την κατοχή αντιπάλου. Μπορεί να γίνει ανίχνευση ή επίθεση, όπως και προηγουμένως, μόνο που η δεύτερη οδηγεί σε μάχη. Επιπλέον, μπορεί να αποσταλεί σαμποτέρ, η ακόμα και έμπορος για την ανταλλαγή προϊόντων.

iv. Περιοχή μακρινή. Δεν μπορούμε να έχουμε πληροφορίες σχετικές με αυτήν, παρά μόνον εκείνες που πιθανώς αποκτήσαμε όταν συνορεύαμε με αυτή στο παρελθόν (αν έγινε, βέβαια, κάτι τέτοιο).

Οπως είπαμε, σε μια περιοχή μπορεί να χτιστεί κάστρο. Αυτό της προσφέρει καλύτερη άμυνα στις εχθρικές επιθέσεις. Η κατασκευή του κάστρου είναι πάρα πολύ απλή και περνά μέσα από μια ειδική οθόνη με τα κατάλληλα εργαλεία. Μη οφθαλμοφανές είναι το κουμπί της περιστροφής της οθόνης (το κέντρο του σταυρού για τη μετακίνηση του κάστρου), καθώς και το ότι, για να χτιστεί το κάστρο, πρέπει πρώτα να στηθεί η σημαία και απαραίτητα στα τείχη να υπάρχει μια πύλη. Μια περιοχή με ολοκληρωμένο κάστρο έχει επάνω της ένα εικονίδιο που το επιδεικνύει, ενώ το ίδιο συμβαίνει και με ένα μισοτελειωμένο. Οι μάχες μεταφέρουν σε ένα τερέν, παρόμοιο με αυτό της





σχεδίασης του κάστρου, με τη διαφορά ότι τώρα οι εντολές αφορούν στα στρατεύματα. Το user-interface είναι το τυπικό σε αυτές τις περιπτώσεις και επιτρέπει την αρχική τοποθέτηση των μονάδων σε συγκεκριμένα σημεία και την κίνησή τους προς κάποιο συγκεκριμένο στόχο. Αυτός βέβαια μπορεί να επανακαθοριστεί στην πορεία. Το μέγεθος της οθόνης σε μια μάχη ρυθμίζεται αυτόματα, ώστε να χωρά μέσα του όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος από τα αντίπαλα στρατεύματα.

Πολύ συχνά θα δεχτούμε απεσταλμένους άλλων, οι οποίοι θα ζητούν χρήματα για βελτίωση των σχέσεών μας. Δεν είναι λίγες οι φορές που μπορούμε να επιτύχουμε καλό αποτέλεσμα με ένα ποσό μικρότερο από το αρχικά προτεινόμενο, έπειτα βέβαια από κάποια παζάρια. Τον αγγελιαφόρο που φέρνει το μήνυμα μπορούμε, εκτός από το να τον αγνοήσουμε, να τον εκτελέσουμε, ειδικά όμως στην περίπτωση του πάπα αυτό δεν είναι και πολύ καλή ιδέα.

Ο πάπας είναι το 6ο πρόσωπο στην αναμέτρηση. Αν και δεν έχει στρατό, παίρνει το μέρος κάποιου ή κάποιων από τους διεκδικητές, εκείνου ο οποίος θα του προσφέρει τα πιο πολλά. Συχνά θα στέλνει εκπροσώπους που θα ζητήσουν οικονομική ενίσχυση, η οποία βελτιώνει τις σχέσεις μας με αυτόν, ενώ άλλες φορές θα θέλει να πάρει κάποια περιοχή ως "δωρεά". Αν χτυπήσουμε φατρία "ευλογη-





Οι έμποροι, που μπορούν να αποσταλούν σε γειτονικές περιοχές, έχουν ως σκοπό την ανταλλαγή προϊόντων, τα οποία δεν μας χρειάζονται, με άλλα περισσότερο απαραίτητα. Εν γένει πετυχαίνουν καλές τιμές, δεν είναι όμως σίγουρο ότι θα βρουν όσα ζητούν. Εμείς ορίζουμε τα υλικά της ανταλλαγής και την πολιτική που θα ακολουθήσουν και περιμένουμε το αποτέλεσμα.

Το συμβούλιο των ειδικών είναι ένα όργανο, το οποίο πρέπει να καλεί κάποιος συχνά διότι εντοπίζει τα επίκαιρα προβλήματα και παρέχει τις απαραίτητες συμβουλές. Ετσι, για παράδειγμα, μπορεί να προτείνει γιορτές για το λαό, που θα βελτιώσουν το επίπεδο διαβίωσής του κ.λπ. Επειτα από κάθε συμβούλιο δίνονται αναλυτικά στοιχεία για τους αντιπάλους.

Οι σαμποτέρ θα προσπαθήσουν να χτυπήσουν και να αποδυναμώσουν αντίπαλες περιοχές, χωρίς να είναι απαραίτητη η αναμέτρηση των στρατευμάτων. Πολλές φορές, αν ο αντίπαλος έχει προνοήσει, οι ενέργειές τους δεν θα φέρουν αποτέλεσμα. Οταν όμως τα καταφέρνουν, τα αποτελέσματα είναι καταστροφικά για το κάστρο, τις προμήθειες ή τις μονάδες του, ό,τι διαλέξουμε δηλαδή να χτυπήσουν οι σαμποτέρ. Μια τέτοια ενέργεια έχει σίγουρα κακό αντίκτυπο στις σχέσεις δύο φατριών, τουλάχιστον όταν δεν τα καταφέρει.

μένη" από αυτόν, οι σχέσεις μας χειροτερεύουν, ενώ αν αρχίσουμε να του φερόμαστε παράλογα, δεν θα διστάσει να φτάσει και στον αφορισμό... Πριν από την εκτέλεση μιας εντολής, το πρόγραμμα ζητά τον αριθμό των ειδικών που θα ασχοληθούν με αυτή. Εδώ μπορεί κάποιος να αγνοήσει την αρχική πρόταση για μόνο σχετικούς με το θέμα και είτε να βάλει από όλους τους τομείς, ώστε να επισπευστεί η διαδικασία, είτε να μειώσει αυτούς που ήδη προτείνονται, ώστε να τους χρησιμοποιήσει σε κάτι πιο επείγον.



Τέλος, ένα από τα happenings του παιχνιδιού είναι μερικοί "τύποι", οι οποίοι προτείνουν να βελτιώσουν την παραγωγή μιας περιοχής με αντάλλαγμα κάποιο προϊόν. Οι υποσχέσεις τους δεν είναι σίγουρο ότι θα βγουν αληθινές.


Στο AGA chipset ξέρουμε ότι υπάρχουν πολύ μεγαλύτερες δυνατότητες.
ΓΡΑΦΙΚΑ 77%


Συνθέσεις που εναλλάσσονται και δίνουν ατμόσφαιρα εποχής.
ΗΧΟΣ 90%

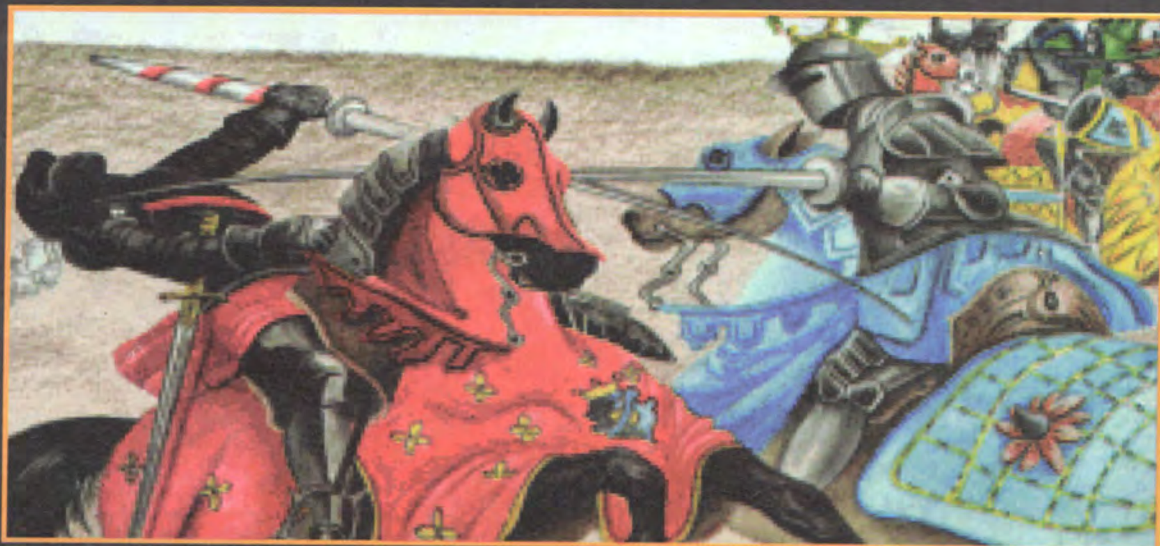

Πολιτική και στρατηγική εμπλέκονται, δίνοντας ένα πολύ ενδιαφέρον αποτέλεσμα.
GAMEPLAY 95%


Η αργή εξέλιξη στις μάχες.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

Αρκετά ενδιαφέρον το κεντρικό μέρος του παιχνιδιού, με υπόθεση η οποία έχει σημειώσει επιτυχία στο παρελθόν, εμπλουτισμένη με πολλά "περιφερειακά" στοιχεία. Ομως, η πολύ καλή εντύπωση που δημιουργεί αμαυρώνεται από μερικά χαρακτηριστικά του, στα οποία δεν δόθηκε η δέουσα προσοχή, με αποκορύφωμα την αργή εξέλιξη στα πεδία της μάχης. Ακόμα, παρ' ότι το παιχνίδι προέρχεται από CD 32 και από το σκληρό δίσκο θα περίμενε κάποιος να είναι αρκετά γρήγορο, βρίσκεται αρκετές φορές να φορτώνει μανιωδώς... Ο δίσκος στον οποίο το δοκιμάσαμε ξεπερνά το 1 MB/sec...

Στον τομέα των γραφικών, το Castles II δεν έχει να επιδείξει κάτι ιδιαίτερα αξιόλογο. Ομορφη είναι η κυρίως οθόνη, όμως δεν ισχύει το ίδιο για τα πεδία των μαχών και τα κάστρα. Θα μπορούσε να "βομβαρδίζει" το μάτι έστω με στατικά σε 256 χρώματα, όπως αυτά της εισαγωγής του... Ο ήχος αποτελείται από μερικά μεγάλα μουσικά κομμάτια, που εναλλάσσονται και δημιουργούν την απαραίτητη ατμόσφαιρα. Ο υψηλός βαθμός δυσκολίας του, όμως, ίσως αποθαρρύνει κάποιους παίκτες, αφού ακόμα και στο πιο εύκολο επίπεδο οι αντίπαλοι τα καταφέρνουν πολύ καλά...

Αν, δε, σας ενοχλεί η κάπως αργή εξέλιξη των μαχών, τότε μπορείτε να τις "κλείσετε" και να απολαύσετε ένα ιδιαίτερα καλό παιχνίδι στρατηγικής στο στιλ του Defender of The Crown...



PIXEL Ware



ΔΩΣ ΜΟΥ ΛΙΓΟ ΧΡΟΝΟ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΘΑ ΤΑ ΠΟΥΛΗΣΩ ΟΛΑ ΑΦΕΝΤΙΚΟ!! ...ΣΤ'ΟΡΚΙΖΟΜΑΙ!!
SYGROU STR.
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠ ASTRANT ENGLAND
ASTRANT HELLAS

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

SEGA vs NINTENDO

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε αγοράζω εδώ και έξι μήνες και φυσικά έχω καταλάβει ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής και νέας τεχνολογίας. Ετσι, δεν θα παραλείψω να σου δώσω συγχαρητήρια για την πλούσια και όμορφη ύλη σου. Είμαι χρήστης μιας SEGA MEGA DRIVE και θα ήθελα πολύ να απαντηθούν οι παρακάτω ερωτήσεις που την αφορούν:

α) Σκέφτομαι να αγοράσω MEGA CD. Είναι καλή αγορά; Πόσο έχει το ίδιο και πόσο τα παιχνίδια του;

β) Υπάρχουν παιχνίδια με Tips για MEGA DRIVE και, αν ναι, πού μπορώ να τα βρω;

γ) Μπορείς να κάνεις μία σύγκριση μεταξύ SEGA – NINTENDO; Ειδικότερα, MEGA DRIVE – SUPER NES, NES – MASTER SYSTEM, GAME GEAR – GAME BOY.

δ) Μπορείς να μου πεις πόσα bits είναι το πολύ παλιό Atari 2600;

ε) Υπάρχει club για μέλη της SEGA και, αν ναι, πού μπορώ να απευθυνθώ;

στ) Το STREET FIGTER II για MEGA DRIVE πριν από λίγες μέρες κόστιζε 29.900 δρχ. Τώρα η τιμή του κατέβηκε στις 23.000 δρχ. Γιατί αυτή η πτώση; Αν περιμένω, θα κατεβεί και άλλο η τιμή του;

Συγγνώμη αν σε κούρασα.

Με εκτίμηση Μάκης, Σάμος

ΥΓ: Οποιος χρήστης MEGA DRIVE θέλει να αλληλογραφήσει, μπορεί μαζί μου στη διεύθυνση Μάκης Μακρής, Κανάρη 17, 831 00 Σάμος.

!

Αγαπητέ Μάκη,

α) Δίνει αρκετές δυνατότητες στη SEGA, όπως ταχύτητα, ήχο και τεράστια χωρητικότητα. Τα παιχνίδια που φτιάχνονται για MEGA CD βρίσκονται σε άλλη διάσταση, συγκρινόμενα με αυτά της απλής SEGA, και επιπλέον θα έχεις και ένα CD. Η παγκόσμια υποστήριξή του είναι δεδομένη και η τιμή του λογική (είναι και απλό CD...). Συνεπώς, είναι μια καλή αγορά. Για περισσότερες λεπτομέρειες ρίξε μια ματιά στα προηγούμενα τεύχη του περιοδικού μας. Σε ό,τι αφορά τις τιμές των παιχνιδιών αυτές ποικίλλουν, ωστόσο για καλές εκδόσεις να υπολογίζεις από 25.000 δρχ. και πάνω.

β) Αρκετά συχνά δημοσιεύουμε Hints'n'Tips για Mega Drive στην αντίστοιχη στήλη. Ρίξε μια ματιά...

γ) Στις κονσόλες δεν είναι δυνατή μια άμεση σύγκριση, όπως γίνεται, για παράδειγμα, μεταξύ υπολογιστών, ακόμα και αν αυτοί είναι ανόμοιοι. Μόνο οφθαλμοφανείς διαφορές μπορεί να επισημάνει κανείς. Από τα τεχνικά χαρακτηριστικά, θα έλεγα ότι στην κορυφή (S-NES και MEGA DRIVE) το hardware της Nintendo υπερέχει ελαφρά (δε λαμβάνουμε υπόψη τις δυνατότητες που δίνει το MEGA CD), ενώ στο άλλο άκρο (GAME BOY και GAME GEAR) τα πράγματα είναι αντίστροφα. Το αποτέλεσμα στην οθόνη; Προσωπική άποψη είναι ότι τα δύο πρώτα set βρίσκονται στα ίδια επίπεδα, ενώ μόνο στο τρίτο υπάρχει μεγάλη διαφορά, η οποία εντοπίζεται στην έγχρωμη οθόνη του μοντέλου της SEGA. Τα μεγάλα μοντέλα έχουν εξειδικευμένο hardware για διάφορες εργασίες και είναι προφανές ότι η μία εταιρία κινείται με βάση τις ενέργειες της άλλης.

δ) Μας έπιασες αδιάβαστους. Το θέμα δεν ανήκε στα SOS.

ε) Οπωσδήποτε θα μειωθεί και άλλο η τιμή του. Σε 5 χρόνια θα δίνεται σχεδόν δωρεάν! Πάντως, για να σοβαρευτούμε, το Street Fighter έπεσε μάλλον λόγω ισχυρού ανταγωνισμού. Αυτό όμως δεν αποτελεί λόγο να περιμένεις επ' άπειρον για να το αγοράσεις.

1.000 ΚΑΙ 1 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ AMIGA

?

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την ενδιαφέρουσα ύλη σου. Εχω Amiga 500 με 1 MB. Την έχω αγοράσει πριν από δύο χρόνια. Σε αυτό το διάστημα έπαιζα μόνο παιχνίδια, αλλά τώρα αποφάσισα να στραφώ και σε άλλους τομείς. Δεν ξέρω όμως πολλά για τους υπολογιστές, γι' αυτό θέλω να κάνω μερικές ερωτήσεις:

α) Υπάρχει ελληνικό Workbench για Α500 και πόσο κοστίζει;

β) Υπάρχουν προγράμματα ιστορίας και εγκυκλοπαίδειες στα ελληνικά και σε ποιες τιμές;

γ) Ποιες είναι οι εφαρμογές των γλωσσών Pascal, C, Assembly, Basic;

d) Τι είναι, τι μου προσφέρει και πόσο κοστίζει η CompuLink;

ε) Ποιο είναι το ιδανικότερο μόνιτορ για τον υπολογιστή μου;

στ) Μπορώ να συνδέσω τον υπολογιστή μου με CD Drive; Τι επιπλέον θα μου δώσει και πόσο θα κοστίσει;

ζ) Τι επιπλέον θα μου δώσουν οι σκληροί δίσκοι 20, 40, 80 MB;

η) Τι είναι οι κάρτες γραφικών και πώς μπορώ να τις χρησιμοποιήσω στον υπολογιστή μου;

Ακόμη θα ήθελα να με ενημερώσεις σε ορισμένα θέματα σχετικά με τα παιχνίδια:

θ) Κυκλοφορούν τα Street Fighter II, II', II turbo, II New Challenge; Αν ναι, σε ποιες τιμές και σε πόσες δισκέτες; Είναι ίδια με τα ηλεκτρονικά;

ι) Ποια είναι τα καλύτερα Strategy, Adventures και RPGs κατά τη γνώμη σου;

ια) Εκτός από το Player Manager, υπάρχουν καλύτερα παιχνίδια από αυτό στο ίδιο είδος ή και σε άλλο άθλημα;

ιβ) Υπάρχουν Volleyball games εκτός από το BeachVolley;

ιγ) Πού μπορώ να βρω τιμές των παιχνιδιών, ώστε να μην αναγκάζομαι να ρωτάω στα καταστήματα;

Ευχαριστώ για την υπομονή σου. Ο αναγνώστης σου, Αρης

!

Φίλε Αρη,

Τα περισσότερα από τα ερωτήματα που θέτεις απασχολούν το μεγαλύτερο μέρος του Amiga-κοσμου... Κρίνεται, λοιπόν, αναγκαίο να απαντηθούν για άλλη μία φορά:

α) Μόνο αν η Amiga σου διαθέτει το Kickstart 2.04 (π.χ. plus). Αυτό μπορείς να το προσθέσεις σε όλες τις Amiga 500.

β) Δυστυχώς, δεν έχουμε κάτι υπόψη μας.

γ) Μάλλον εννοείς τι νόημα έχουν οι γλώσσες προγραμματισμού... Είναι ένας τρόπος να δίνονται οδηγίες σε έναν υπολογιστή. Αποτέλεσμά τους είναι τα παιχνίδια και γενικά όλα τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών.

δ) Η CompuLink είναι Βάση, στην οποία μπορείς να συνδεθείς με τον υπολογιστή σου και ένα modem και να συμμετέχεις σε διάφορα γεγονότα (διασκέψεις, παιχνίδια με πολλούς χρήστες κ.λπ.) ή να παίρνεις προγράμματα (από την κατηγορία των Public Domain), να βρίσκεις πληροφορίες για διάφορα θέματα και πολλά άλλα... Το κόστος δεν είναι ιδιαίτερα σημαντικό - αρχίζει από 3.000 δρχ., για τη βασική συνδρομή.

ε) Τα 1083S, 1084S και 1085S της Commodore και το αντίστοιχο της Philips είναι τα πιο δημοφιλή. Δείχνουν όλες τις αναλύσεις και μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως Video Monitors.

στ) Μπορείς να τον συνδέσεις με το A570 CD-ROM, αν έχεις 1 MB Agnus. Με την τροπή που πήρε όμως το θέμα του CDTV, το CD-ROM για την Amiga 500 δεν είναι μια ιδιαίτερα επιτυχημένη αγορά... Πάντως, μπορείς να αποκτήσεις πρόσβαση σε έναν τεράστιο αριθμό Public Domain προγραμμάτων που κυκλοφορούν σε CD.

ζ) Οι σκληροί δίσκοι είναι σαν drives μεγάλης χωρητικότητας και τεράστιας ταχύτητας. Δεν μπορείς να αλλάζεις δισκέτα, αλλά ο εσωτερικός δίσκος είναι πολύ υψηλής ποιότητας, με αποτέλεσμα να εγγυάται "ατελείωτες"

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



επανεγγραφές. Είναι το πρώτο βήμα για να αυξήσεις τις επιδόσεις του συστήματός σου (15-100 φορές γρηγορότερη πρόσβαση σε δεδομένα από ένα drive). Επειδή παίζεις strategy και adventures, θα πρέπει να σκεφτείς σοβαρά την αγορά του. Τα MB δείχνουν πόσα δεδομένα χωράνε μέσα του, αλλά καλό θα ήταν να ξεχάσεις τα μοντέλα κάτω των 40 MB, αφού πιθανότατα θα βγουν παιχνίδια που να μη χωράνε!

η) Οι κάρτες γραφικών έχουν ως στόχο τη βελτίωση των γραφικών που "βγάζει" ο υπολογιστής, από πλευράς χρωμάτων και αναλύσεων. Κάρτες γραφικών με την κλασική τους έννοια δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις από την Amiga 500. Υπάρχει όμως το DCTV, που είναι εξωτερική μονάδα για μερικά εκατομμύρια χρώματα, με ενσωματωμένο digitizer και κάποιες ακόμα "πατέντες", που προσθέτεις μικρές πλακέτες στο εσωτερικό του υπολογιστή σου με στόχο τα 16.7 εκατομμύρια χρώματα. Αν όμως δεν έχεις επενδύσει χρήματα σε σκληρούς και accelerators, καλύτερη λύση είναι μια A3000 με μια κανονική 24bit κάρτα...

θ) Το Street Fighter II έχει κυκλοφορήσει.

ι) Το καλύτερο strategy είναι αναμφίβολα το Civilization της Microprose. Πολύ καλά επίσης είναι το RailRoad Tycoon, το Dune II κ.λπ. Adventures που ξεχώρισαν στην Amiga ήταν τα Monkey Island και τα Larry, ενώ σχετικά καινούρια και πολύ καλά RPGs είναι το Legent of Valour, το Blades of Destiny και το WaxWorks.

ια) Φυσικά, υπάρχουν πολύ καλύτερα παιχνίδια. Το The Manager, της Kron Software, είναι πάρα πολύ καλό με πολλά γραφικά, ενώ μάλλον το κορυφαίο, από

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Amiga CD-32 vs NEO-GEO



Αγαπητό PIXEL,

Σου γράφω για δεύτερη φορά, αν και σε αγοράζω δύο χρόνια και σε προτιμώ με την καινούρια ύλη σου σε σχέση την παλιά. Θα σου κάνω μερικές ερωτήσεις σχετικά με το Amiga CD 32 και το NEO–GEO. 1) Αξίζει μια τέτοια επένδυση για ένα από τα μηχανήματα; 2) Πόσο κοστίζει το CD 32 και πόσο το NEO–GEO και τα παιχνίδια τους;

3) Ποιο μου προτείνεις, έτσι ώστε να μη μείνει πίσω τα επόμενα χρόνια;

4) Μπορείς να γράψεις μερικούς τίτλους παιχνιδιών για τα δύο μηχανήματα;

5) Εχει βγει το SONIC III; Αν ναι, σε ποια μηχανήματα στις SEGA;

6) Ποιο υπερτερεί στα παιχνίδια όσον αφορά στα γραφικά και τον ήχο; Απ' ό,τι είδα, στο τεύχος Δεκεμβρίου 105 υπάρχει ένα ένθετο που περιέχει λύσεις παιχνιδιού υπολογιστή. Θα σας πρότεινα να βάζετε λύσεις και για παιχνίδια παιχνιδομηχανών. Τέλος, όπως βγάλατε το PC MASTER, που έχει μόνο για PCs, να βγάλετε και ένα περιοδικό μόνο για κονσόλες, ξεχωριστό του PIXEL, γιατί δεν συμφέρει να δίνει 700 δρχ. ένας κάτοχος υπολογιστή και κάτοχος παιχνιδομηχανής, όπου από τις 110 σελίδες οι μισές αφορούν στις δύο κατηγορίες. Και αυτή η άποψη εκπροσωπεί πολλούς φίλους μου αναγνώστες.

Με εκτίμηση, Χατζίδης Θεόδωρος

ΥΓ: Τώρα θα μου πείτε ότι θα γράφατε κάτι αν έβγαινε το SONIC III.



Αγαπητέ Θόδωρε,

Οι δύο παιχνιδομηχανές που αναφέρεις είναι τα καλύτερα μηχανήματα που έχουμε δοκιμάσει σε αυτόν το χώρο, αν και αντιμετωπίζουν σκληρό ανταγωνισμό από το δυναμικό MEGA-CD, παρά το ανώτερο hardware που διαθέτουν.

1) Νομίζω ότι η αγορά μιας παιχνιδομηχανής ή γενικά υπολογιστή δεν αποτελεί επένδυση, όπως π.χ. η αγορά ενός αυτοκινήτου κ.λπ. Για επενδύσεις καλύτερα να κοιτάξεις προς Σοφοκλέους ή για παραθαλάσσια οικόπεδα στην Πίνδο. Ετσι, μετατρέπουμε το "επένδυση" σε "καλή αγορά". Και τα δύο είναι πολύ καλά μηχανήματα με αρκετή υποστήριξη. Το CD 32 έχει παρελθόν και μέλλον Amiga, ενώ το NEO-GEO το βρίσκεις να κινεί τα pixels σε πολλές αίθουσες blip-blips ξεσηκώνοντας τα πλήθη. Αυτό που είναι σίγουρο, όμως, είναι ότι το CD 32 έχει ...CD. Και αυτό έχει πολύ μέλλον.

2) Το CD 32 κοστίζει περίπου όσο και η Amiga 1200 (κάπου 130.000 δρχ.), ενώ το NEO-GEO ελάχιστα παραπάνω (περίπου 150.000 δρχ.). Φυσικά, οι τιμές κυμαίνονται.

3) Εξαρτάται από το πόσα είναι τα επόμενα χρόνια που αναφέρεις... Πάντως, νομίζω ότι το μέλλον για το CD 32, λόγω CD και συμβατότητας με Amiga, θα είναι πιο ευοίωνο, αν και δεν έχει καταπλήξει με τις πωλήσεις του (πάντως, τα πάει καλύτερα από το CDTV). Τώρα, αν σταματήσουν να υπάρχουν οι Amiga... Εεε, τι να κάνουμε δεν είμαστε μάντεις.

4) Για το CD 32 υπάρχουν νέα παιχνίδια, όπως το OSCAR, το Diggers κ.λπ., τα οποία αποδεικνύουν τις δυνατότητές του, ενώ έχουν κυκλοφορήσει πολλοί κλασικοί τίτλοι με μικροβελτιώσεις, όπως Pinball Fantasies, Sensible Soccer, Lemmings κ.λπ. Για το NEO-GEO είδαμε το Art of Fighting που μας εντυπωσίασε, αφού κάτι ανάλογο μόνο στις αίθουσες ψυχαγωγίας έχουμε συναντήσει. Είδαμε βέβαια και αρκετή σαβούρα, η οποία "ντροπιάζει" το μηχάνημα για το οποίο κυκλοφορεί. Βέβαια, αν προσέξεις, μπορείς να διαλέξεις παιχνίδια που όλες οι άλλες παιχνιδομηχανές τα ζηλεύουν.

5) Θα κυκλοφορήσει τον Απρίλη.

6) Θεωρητικά, σε σύγκριση με τις άλλες κονσόλες, το CD 32 βρίσκεται σε άλλη κλάση όσον αφορά στα γραφικά, αφού διαθέτει ό,τι και η Amiga 1200 (ακόμα δεν έχουμε δοκιμάσει κάποια 24bit κονσόλα). Ομως, τα 4.096 χρώματα του NEO-GEO είναι ένας πολύ δύσκολος ανταγωνιστής, ιδίως αφού κινούνται από ένα εξειδικευμένο hardware. Σε αυτό το σημείο, ο blitter και ο 68020 του CD 32 (παρ' ότι ο τελευταίος είναι σαφώς ισχυρότερος από τον 68000 του NEO-GEO) χάνουν έδαφος. Τα 15 κανάλια του NEO-GEO είναι σαφώς ανώτερα από τον τετρακάναλο ήχο της Amiga, όσο καλός και αν είναι ο τελευταίος.

Το CD όμως καλύπτει τη διαφορά με 16bit soundtracks κατευθείαν από το δίσκο. Σχετικά με όσα αναφέρεις παρακάτω, σου υπενθυμίζω την αριθμητική υπεροπλία των PC users σε σχέση με τους Amiga και console users. Οσον αφορά τώρα στο ένθετο με τις λύσεις για κονσόλες, σε αυτό το σημείο προτιμούνται οι υπολογιστές...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

πλευράς χαρακτηριστικών, είναι το Premier Manager II (βλέπε review). Πολύ καλό managerial είναι και το Tom Laundry, αλλά δεν αναφέρεται σε ποδόσφαιρο, οπότε υστερεί πολύ.

ιβ) Δυστυχώς, κανένα που να το θυμάται κάποιος...

ιγ) Μόνο στα ...καταστήματα.

POT PURI

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι φανατικός αναγνώστης σου (από το τεύχος 76). Μόλις πήρα τα πρώτα τεύχη, αγόρασα μία Amiga 500 (Δεκέμβριος '91). Σου γράφω για πρώτη φορά, μια και αποφάσισα να ασχοληθώ με την Amiga μου επαγγελματικά. Σκοπός μου είναι να φτιάξω ένα δικό μου παιχνίδι μαζί με ένα φίλο μου (έχει 386/40, SVGA και τα συναφή). Αποφάσισα ότι η AmigaBASIC δεν μου φτάνει και έτσι αγόρασα το AMOS (ΤΡΟΜΕΡΟ!!!). Οι ερωτήσεις μου:

1) Ηταν καλή αγορά αυτή (25.000 δρχ.); Θα φτιάξω ένα καλό παιχνίδι, αν υποθέσουμε πως είμαι σχετικός; (Είμαι σχετικός φυσικά).

2) Πόσο κάνει ένα καλό modem; Ποια είναι τα είδη των modems; Είναι όλα τα modems συμβατά με όλα τα computers;

3) Θέλω 40άρη σκληρό για την Amiga μου. Ποιες είναι οι τιμές τώρα; Πες καμιά καλή μάρκα. (Τον θέλω γιατί παίζω adventures. Φτάνουν 40 MB;)

4) Εχω και ένα (αραχνιασμένο, σκουριασμένο κ.λπ.) Macintosh Plus (1 MB RAM, σκληρό 20 MB, ImageWriterII εκτυπωτή). Εχω καμιά ελπίδα, αν κατέβω στην Αθήνα να βρω παιχνίδια; (Είναι ασπρόμαυρος, 720 KB drive.) Είναι συμβατό με το Performa 400;

5) Το Gameboy, που έχω, έχει ένα πρόβλημα. Παίζει κανονικά, αλλά εμφανίζει δύο άδειες γραμμές στη μέση της οθόνης. Τι φταίει; Τι πρέπει να κάνω;

6) Το Amiga CD, απ' ό,τι φαντάζομαι, λειτουργεί και σαν κανονικό CD (παίζει μουσική δηλαδή). Η τιμή του πού κυμαίνεται; (στα σύννεφα φαντάζομαι) Θα πέσει καθόλου;

7) Βγάζοντας τα PCs, βγάλατε και τα adventures. Γιατί το WAXWORKS και το AMBERSTAR είναι καθαρόαιμα RPGs. Σκεφτείτε όμως ότι τα adventures που έβγαιναν για PCs, έβγαιναν καμιά φορά και για Amiga (και για Atari ST).

Παραδείγματα: ALTERED DESTINY, GOBLIINS, CRUISE FOR A CORPSE, τα LARRY (όλα), KING'S QUEST (όλα), MONKEY ISLAND I και II, Maniac Mansion, SPACE QUEST (όλα εκτός από το 5), POLICE QUEST (όλα) και πολλά άλλα. Ο κ. Τσουρινάκης πού πήγε; Το Adventure SOS ήταν από τις καλύτερες στήλες.

8) Ξέρεις κάποιο κατάστημα (και στην Αθήνα να είναι) που να είναι μεγάλο, να έχει ποικιλία κυρίως για Amiga και να σε αφήνουν να παίζεις ένα παιχνίδι εκεί προτού πας σπίτι σου και δεις ότι είναι (...); Να έχει τα πάντα, σε original φυσικά.

Θα παρακαλούσα να δημοσιεύσεις το γράμμα μου.

Θέμελης Ρίζος, Πανόραμα, Θεσσαλονίκη

ΥΓ 1: Τα συγχαρητήρια εννοούνται φυσικά.

ΥΓ 2: Συμφέρει να συνδεθεί κανείς με την CompuLink; Με το Macintosh γίνεται να συνδεθώ;

Η διεύθυνσή μου είναι: Καμπουρίδου 31, Πανόραμα, 552 36 Θεσσαλονίκη.



Φίλε Θέμελη,

1. Πάρα πολύ καλή. Το AMOS είναι ο ιδανικός τρόπος να φτιάξεις τα πρώτα σου παιχνίδια. Μόλις εξαντλήσεις τις δυνατότητές του (που είναι πολλές), μπορείς να ασχοληθείς με C και γλώσσα μηχανής.

2. Τα πιο φθηνά, που να αξίζουν τον κόπο, είναι τα 2400 με MNP ή V42bis. Αυτά αρχίζουν από 25.000 δρχ. και φτάνουν μέχρι... Αν όμως ο χρόνος είναι χρήμα για σένα, τότε υπάρχουν τα 9600 και 14400, τα οποία δίνουν μεταφορά δεδομένων περίπου 1 και 1.5 KB ανά δευτερόλεπτο (240 byte max για το 2400). Ολα τα εξωτερικά σειριακά modems είναι κατάλληλα για την Amiga σου και για όλους τους υπολογιστές με σειριακή θύρα.

3. Αφού σκοπεύεις να ασχοληθείς σοβαρά, καλό θα ήταν να κοιτάξεις περίπου στα 80-130 MB. Τα 40 MB χωράνε το λειτουργικό, το AMOS, κάποιο πρόγραμμα ζωγραφικής και επεξεργασίας ήχου και εικόνας (όλα απαραίτητα για να φτιάξεις ένα παιχνίδι), καθώς και μερικά αρχεία δεδομένων, άντε και κανένα μικρό παιχνίδι. Οπως καταλαβαίνεις, πας για 80 το ελάχιστο, ενώ πάνω από 130 θα είναι υπερβολή, τουλάχιστον αυτή τη στιγμή, για σένα.

4. Μπορείς να απευθυνθείς στη Rainbow Computers, αλλά δεν έχεις και πολλές πιθανότητες.

5. Ή κάποια επαφή στην οθόνη έχει λασκάρει ή έχει καταστραφεί το chip που την ελέγχει...

6. Αν εννοείς το CD 32, τότε η τιμή του ανέρχεται στις 130.000 δρχ. Φυσικά δουλεύει ως CD μόνο του, ενώ με μερικές προσθήκες θα γίνεται και Amiga 1200. Η λογική τού "να περιμένουμε να πέσει" δεν είναι σωστή στο χώρο της τεχνολογίας. Διότι όταν θα "πέσει", θα υστερεί σημαντικά έναντι του ανταγωνισμού, και τότε τι να το κάνεις;

7. Φαντάζομαι ότι θα πρόσεξες το ένθετο... Προσπαθούμε όσο μπορούμε να αναπληρώσουμε το κενό του Ανδρέα και νομίζουμε ότι κάτι έχουμε καταφέρει μέχρι τώρα. Ολα τρέχουν σε Amiga, ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό και σε Atari, που αποτελούν τη συντριπτική πλειοψηφία των αναγνωστών μας.

8. Δυστυχώς, είναι πολύ δύσκολο για ένα κατάστημα να αφήνει τους πελάτες να δοκιμάζουν τα παιχνίδια. Φαντάσου 20 πελάτες να θέλουν να δοκιμάσουν 5-6 παιχνίδια ο καθένας, έστω και για 5 λεπτά... Πρέπει να βασίζεσαι στη γνώμη μας. Ως πρώτη προτεραιότητα σου προτείνω ό,τι παίρνει "Γενικά" πάνω από 90% και τα Special Reviews. Φυσικά, αξίζει η CLINK. Αν δεν άξιζε, δεν θα υπήρχε. Μπορείς να συνδεθείς και με το Mac σου.

Με ανυπομονησία περιμένουμε να δούμε τις δημιουργίες σου. Καλή τύχη.

Η ΒΟΥΛΗ ΣΕ BEAT'EM UP;

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης (τεύχος 81) και αυτό είναι το πρώτο μου γράμμα. Από hardware διαθέτω έναν έγχρωμο Hyundai XT, ένα Mega Drive και ένα Gameboy. Είμαι πολύ cool άτομο και έτσι δεν έχω απορίες βασικές για τα computers, όπως θα περίμεναν πολλοί. Θα ήθελα όμως να μάθω για την CompuLink. Φυσικά, έχω και κάτι άλλα γιλά να ρωτήσω! Επί του θέματος...

1) Το σύστημα της χρονοχρέωσης λειτουργεί παράλληλα με την CompuLink ή γίνεται χρέωση και στον ΟΤΕ; Δεν θα ήθελα να πληρώσω το έλλειμμα της χώρας με πέντε τηλέφωνα! Ασε που μπορεί να γίνει και καμιά ιδιωτικοποίηση...

2) Το πρόγραμμα computalk τρέχει σε XT ή τρέχει ο XT και δεν φτάνει;

3) Το Jurassic Park και το Street Fighter 2 αξίζουν στο Mega Drive; (Ειδικά το SF2.)

4) Δεν έχει 4.

5) Θα κυκλοφορήσει η ελληνική Βουλή σε beat'em up;

Αυτά, λοιπόν, για τώρα. Φιλάκια στην ξαδέρφη μου ,τη Μαριάννα, στο Γ2 Γυμνασίου Σκιάθου, στο σκουφί, στο γυμναστήριο Απόλλων και στη Σούλα, που στρατολογήθηκε προσφάτως και πήρε ήδη άδεια επ' αόριστον.

Υπογραφή: TH-6 (κατά κόσμον Γιώργος Λαβαντσιώτης)



Φίλε TH-6,

1. Ασχετη η μία χρέωση με την άλλη. Πληρώνεις τον ΟΤΕ σαν κανονικό τηλέφωνο και από εκεί και πέρα χρεώνεσαι και στην CompuLink. Αν λοιπόν είσαι από επαρχία, το κόστος αυξάνει.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



2. Τρέχει, αρκεί να μη βασίζεσαι και πάρα πολύ στο MNP που προσφέρει, αφού προσθέτει έξτρα καθυστέρηση.

3. Καλά είναι, αν και δεν μας ενθουσίασαν. Αντί για το Street Fighter 2, θα σου πρότεινα το Mortal Combat.

4. Αυτό το θέμα που θέτεις έχει κατά καιρούς απασχολήσει ολόκληρο τον πολιτικό κόσμο και μια σωστά θεμελιωμένη ανάλυσή του θα απαιτούσε τόμους. Σε παραπέμπω, λοιπόν, στα πρακτικά της ελληνικής βουλής...

5. Αν παρακολουθούσες την κίνηση του χώρου, θα ήξερες ότι η πρώτη έκδοση βρίσκεται στα καταστήματα από το φθινόπωρο...

CHECKSUM ERROR

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι 14 χρόνων και έχω μια Amiga 1200. Επειδή είναι το πρώτο μου computer και επειδή είμαι σχετικά νέος στον κόσμο της Πληροφορικής, μου δημιουργήθηκαν ορισμένες απορίες, οι οποίες είναι οι εξής:

1. Εχω μια δισκέτα που, όταν τη βάζω να φορτώσει, μου βγάζει το εξής: "Empty has a checksum error on disk blick 1703". Επειδή αυτή η δισκέτα μού είναι ιδιαίτερα πολύτιμη, πώς μπορώ να την κάνω να ξανατρέξει;

2. Οταν προσπαθώ να φορτώσω μια εικόνα στο Workbench 3.0 ως background, μου τη βγάζει παραμορφωμένη. Γιατί; Η εικόνα είναι σε 32 χρώματα.

3. Και τώρα κάτι άλλο: στο τεύχος 98 είχατε δημοσιεύσει ένα πρόγραμμα με τίτλο Menu Maker. Μήπως θα μπορούσατε να δημοσιεύσετε ένα παρόμοιο πρόγραμμα για την Amiga σε AREXX (ή amigaBASIC); Μήπως θα μπορούσα να φορτώσω και μια IFF εικόνα ως background; Φιλικά, Νίκος Παπαδάκος,

Καλλιθέα – Αθήνα

ΥΓ 1: Μήπως υπάρχει κάποιο πρόγραμμα που να σου επιτρέπει να παίρνεις εικόνες από ένα παιχνίδι; Ποιο;

ΥΓ 2: Στα PD ενός περασμένου μήνα είχα δει ένα αντιγραφικό που αντιγράφει και δισκέτες με checksum errors. Αυτό λύνει το πρόβλημα της χαλασμένης δισκέτας; Αν ναι, πού μπορώ να το βρω;

!

Φίλε Νίκο,

Οσα αναφέρεις στο γράμμα σου περί PC, όπως θα διαπιστώνεις, έχουν χιλιοσυζητηθεί και έχουν πραγματοποιηθεί από εμάς. Γι' αυτόν το λόγο δεν τα ξαναδημοσιεύουμε. Οσον αφορά στα υπόλοιπα ερωτήματά σου, λοιπόν, έχουμε και λέμε:

1. Δεν είναι σίγουρο ότι μπορείς να διασώσεις όλη τη δισκέτα, αλλά τουλάχιστον ένα μεγάλο μέρος της. Πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιο "διασωστικό" πρόγραμμα, όπως το DiskSalv ή DiskRepair, ώστε να αντιγράψεις όλα τα περιεχόμενα της δισκέτας (ή τουλάχιστον όσα είναι δυνατόν να ανακτηθούν) σε μία άλλη φορμαρισμένη. Επειδή είναι πιθανόν να έχει καταστραφεί μόνο ένα επουσιώδες αρχείο από τη δισκέτα σου, αν δώσεις και Install στη νέα δισκέτα με τα διασωσμένα αρχεία, αυτή μπορεί να δουλεύει κανονικά. Υπάρχουν και κάποιοι τρόποι να διορθώσεις το checksum ενός block, όμως τα αποτελέσματα δεν θα είναι καλύτερα... Τέλος, αν δεν αποδειχτούν χρήσιμα τα παραπάνω, χρησιμοποίησε το vDiskDoctor, αφού όμως πρώτα κάνεις κάποιο αντίγραφο της δισκέτας σου...

2. Παραμορφωμένη ως προς τι; Το μόνο που μπορώ να φανταστώ είναι ότι έχεις το Workbench σε λιγότερα από 32 χρώματα (π.χ. 4, όπως είναι από την αρχή). Αν είναι όντως αυτό το πρόβλημα, πρέπει να αλλάξεις το mode από το πρόγραμμα ScreenMode σε 32 ή καλύτερα σε 64 και πλέον χρώματα.

3. Υπάρχουν ήδη εξαιρετικά προγράμματα για να δημιουργείς μενού με προγράμματα στο Workbench. Ανήκουν στο χώρο των PDs και τα πιο διάσημα από αυτά είναι το ToolsDeamon, το ToolManager, το ToolsMenu και το AmiDock. Τα τρία πρώτα εμφανίζουν μενού στην μπάρα του Workbench, από όπου καλείς προγράμματα κ.λπ. Το τελευταίο χρησιμοποιεί λίστα από εικονίδια και είναι πολύ πιο όμορφο και κατατοπιστικό, σε σύγκριση με τα άλλα. Απαιτεί όμως περισσότερη μνήμη και είναι πιο δύσκολο στην εγκατάσταση.

Και για τα υστερόγραφα:

1. Τα προγράμματα αυτά λέγονται rippers. Μερικά ασχολούνται με ήχους, άλλα με γραφικά, ενώ κάποια άλλα και με τα δύο. Απαιτούν όμως αρκετό ψάξιμο, προκειμένου να σχηματίσεις μια εικόνα. Σε παραπέμπω, λοιπόν, σε προηγούμενο PIXEL, όπου στα PDs αναφερόταν κάτι για το GFXRip.

2. Τα προγράμματα αυτά σου επιτρέπουν να τις αντιγράφεις. Δυστυχώς, δεν διορθώνουν τις δισκέτες.

ΔΙΑ-ΟΡΟΦΙΚΕΣ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ...

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαστε δύο τακτικοί αναγνώστες σου και θέλουμε να μας βοηθήσεις σε ένα πρόβλημα που μας έχει παρουσιαστεί. Μένουμε σε μια πολυκατοικία, ο ένας στον 3ο και ο άλλος στον 5ο όροφο. Είμαστε και οι δύο κάτοχοι Amiga 500 και θέλουμε να συνδεθούμε μεταξύ μας είτε με σειριακή είτε με MODEM, ώστε να μπορούμε να παίζουμε ταυτόχρονα ένα κοινό παιχνίδι. Μπορεί να γίνει αυτό; Αν ναι, πώς; Επίσης, είμαστε κάτοχοι του προγράμματος για MODEM, του DIGA. Σάκης, Κώστας

Αμπελόκηποι – Θεσσαλονίκη

!

Αγαπητοί μας φίλοι,

Φυσικά και μπορείτε να συνδέσετε τις Amiga σας μεταξύ τους. Το θέμα είναι το εξής: έχετε βρει το παιχνίδι που να υποστηρίζει αυτή τη σύνδεση; Διότι αν δεν την υποστηρίζει, ό,τι και να κάνετε είναι ανώφελο. Ας πούμε όμως ότι το ξεπερνάμε αυτό. Και η περίπτωση του καλωδίου και αυτή του MODEM είναι ουσιαστικά η ίδια: σειριακή σύνδεση. Αν μπορείτε να βρείτε ένα πέρασμα (π.χ. φωταγωγός ή από τα μπαλκόνια) και να συνδέσετε τους δύο υπολογιστές σας με καλώδιο NULL MODEM, με μήκος μικρότερο από 20 μέτρα (όσο λιγότερο τόσο καλύτερα), τότε κατά πάσα πιθανότητα δεν είναι απαραίτητη η χρήση MODEM. Αν και δεν έχω δοκιμάσει αυτό το μήκος (μέχρι 10 μέτρα έχω χρησιμοποιήσει), νομίζω ότι οι σειριακές συνδέσεις μπορούν να εκτείνονται και πάνω από τα 20 μέτρα, ίσως και μέχρι τα 30... Βέβαια, το καλώδιο έχει κάποιο κόστος και θα πρέπει μάλλον να το φτιάξετε μόνοι σας, αντιγράφοντας κάποιο μικρότερο. Αν δεν έχετε διάθεση για τέτοιες αλχημείες, μπορείτε να αποκτήσετε 2 MODEMS και να επικοινωνείτε ο ένας με τον άλλον μέσω προγραμμάτων, τα οποία υποστηρίζουν τέτοιες λειτουργίες, τηλεφωνικά. Βέβαια, πέραν των μονάδων που θα πληρώνετε, θα είναι συνεχώς κατειλημμένη η γραμμή σας και η ταχύτητα επικοινωνίας θα περιορίζεται σε αυτή του MODEM (ας πούμε 2.400 bauds), ενώ στην πρώτη περίπτωση, του καλωδίου, οι ταχύτητες είναι πολύ μεγαλύτερες. Καλή τύχη...

"ΤΟ ΕΧΩ ΨΙΛΟΜΕΤΑΝΙΩΣΕΙ"

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι πρόσφατος κάτοχος μιας Amiga 1200. Δεν είμαι καινούριος στο χώρο των home computers, μια και πιο πριν είχα έναν Amstrad CPC 6128 και έναν Atari 520 STE. Αγόρασα την A1200 μετά από αρκετή σκέψη. Ημουν ανάμεσα σε αυτήν και σε άλλα μοντέλα της Amiga: την 500άρα, την 500 plus και την 600άρα. Πήρα τελικά τη 1200άρα, αλλά το έχω ψιλομετανιώσει. Ο λόγος; Δεν τρέχει πολλά παλιά παιχνίδια, που έχουν γίνει σταθμός, π.χ. Shinobi, Bubble Bobble, όλα τα Lotus και πολλά άλλα. Τρέχει όμως, από την άλλη, κάμποσα παμπάλαια, φυσικά με το Kickstart 1.3: Ikari Warriors, Arcanoid 1 & 2, Ports of Call κ.λπ.

1. Εκανα καλά που πήρα τη 1200άρα, ενώ θα μπο–

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ρούσα να επεκτείνω μια 500άρα;

2. Πού θα μπορούσα να βρω κάποιο manual για το Deluxe Paint 4;

3. Υπάρχει κάποιο παιχνίδι splatter σαν το WaxWorks;

4. Το παιχνίδι Sherlock Holmes υπάρχει στην Amiga;

5. Ποια βιβλία μού προτείνεις για την Amiga μου; Είμαι αρχάριος σε αυτήν, 22 ετών, και ασχολούμαι αποκλειστικά και μόνο με games! Θα ήθελα και κάτι διαφορετικό.

Και μια ερώτηση παράκληση–πρόκληση: Θα μπορούσαν οι εκδόσεις Compupress να προσφέρουν στο ελληνικό κοινό ένα περιοδικό αποκλειστικά για Amiga, ώστε να αποφεύγουμε ολοκληρωτικά την ανάγνωση ξένων περιοδικών του χώρου; Θα ήταν ένα σημαντικό βήμα και θα έβρισκε τρομερή απήχηση, μια και το 60%–70%, πιστεύω, των ατόμων με home–consoles έχουν στην κατοχή τους μια Amiga.

Φιλικά,

Παναγιώτης Λιάκος

ΥΓ 1: Λατρεύω το PIXEL γιατί έχει μια ιδιαίτερη προτίμηση στην Amiga. Ή δεν είναι έτσι;

ΥΓ 2: Προτείνω τη δημιουργία μιας στήλης SWAPS, δηλαδή ανταλλαγές παιχνιδιών μεταξύ των αναγνωστών. Για παράδειγμα, σου δίνω το Street Fighter II, δώσε μου το Body Blows.



Φίλε Παναγιώτη,

Το συμπέρασμα, στο οποίο κατέληξα διαβάζοντας το γράμμα σου, είναι ότι καλά έκανες και πήρες την Amiga 1200. Μπορεί να μην τρέχει κάποια παλιά παιχνίδια, τρέχει όμως σίγουρα όλα τα καινούρια, το οποίο δεν συμβαίνει με τις 500 και 600 π.χ. Star Trek 25th Anniversary. Πέραν αυτού, είναι πολύ πιο γρήγορη (2-4 φορές) και παίρνει εύκολα σκληρό, φθηνό, δίσκο, ο οποίος θα σου χρειαστεί σε περίπτωση που θέλεις να ασχοληθείς με πιο σοβαρές εφαρμογές, όπως αναφέρεις παρακάτω. Ασε, τέλος, τα πολύ καλύτερα γραφικά που προσφέρει λόγω AGA chipset. Το Deluxe Paint το έχω δει στο παρελθόν να διατίθεται από το κατάστημα Εγκέφαλος στα Εξάρχεια, όμως πιθανώς να υπάρχει και αλλού. Το Sherlock Holmes, δυστυχώς, δεν υπάρχει για Amiga. Για πολύ αρχάριους, στα ελληνικά δεν υπάρχει τίποτε. Στα αγγλικά υπάρχει η σειρά της Abacus για την Amiga, η οποία ασχολείται με το DOS, τις γλώσσες C, BASIC και machine code 68000, ήχο και γραφικά. Ανάλογα με το θέμα που σε ενδιαφέρει, μπορείς να διαλέξεις κάποιον τίτλο. Υπάρχουν βιβλία της που αναφέρονται σε πολύ αρχάριους ή σε προχωρημένους. Οσο για το θέμα της "απήχησης", κάτι τέτοιο δεν διαπιστώθηκε τουλάχιστον από τα ερωτηματολόγια προηγούμενου PIXEL. Οι περισσότεροι κάτοχοι Amiga, αν και χαίρονται με την απομάκρυνση των PCs, δεν ζητούν ένα περιοδικό αποκλειστικά γι' αυτούς. Εκτός αυτού, αναφερόμαστε ήδη αρκετά στην Amiga και δεν υπάρχουν πολλά θέματα τα οποία δεν συμπεριλαμβάνουμε, λόγω χώρου. Οταν κάτι αξίζει τον κόπο, το παρουσιάζουμε. Αν εννοείς προτίμηση στην Amiga το ότι τα reviews γράφονται σε αυτή, τότε ρίχνοντας μια ματιά σε παλαιότερες απαντήσεις ίσως βρεις το λόγο. Πάντως, όσες στήλες μπορούν να αναπτυχθούν εξίσου σε Amiga και Atari δεν παρουσιάζουν προτιμήσεις (π.χ. Χωρίς Joystick, Public Domain, Hardware Tests, News κ.λπ.). Τέλος, δεν καταλαβαίνουμε πώς θα μπορούσε να στηθεί μια τέτοια στήλη. Ο καλύτερος τρόπος να γίνονται αυτές οι ανταλλαγές είναι μέσω αγγελιών ή μέσω clubs (ακούσαμε, μάλιστα, ότι πρόκειται σύντομα να γίνει κάποιο για CD 32).

PC USER



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι φανατικός αναγνώστης σου, αν και ιδιοκτήτης ενός PC. Επειδή όμως το μοντέλο είναι αρκετά παλιό (8088), θέλω να αγοράσω ένα καινούριο. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι γνωστό σε όλους τους users: Amiga ή PC; Εδώ θέλω να με βοηθήσεις.

1. Αληθεύει ότι η Amiga 1200 έχει κάποιο πρόβλημα στο να τρέχει παιχνίδια της 500άρας;

2. Οι σκληροί δίσκοι και γενικά τα περιφερειακά για Amiga είναι πιο ακριβά από ό,τι για PCs; Γιατί;

3. Αν αλλάξω τη motherboard στο PC μου, θα συμπεριφέρεται σαν "καθαρόαιμο";

4. Τα adventures βγαίνουν ταυτόχρονα και για PCs και για Amiga; 5. Σε παρακαλώ, μπορείς να μου στείλεις τη λύση του Monkey Island 1 και Dark Seed;

Φιλικά,

Αλέξανδρος Αγγελόπουλος



Αγαπητέ Αλέξανδρε,

Δεν θα αναφερθούμε πάλι σε διαφορές των μηχανημάτων, αφού ούτε εσύ το ζητάς. Αλλωστε, θα τις έχεις διαβάσει αρκετές φορές μέχρι τώρα. Περνάμε λοιπόν στα ερωτήματά σου.

1. Ναι, αληθεύει αυτό κυρίως για τα παλιά προγράμματα. Μέσω κάποιων tricks μπορείς να τρέξεις το 60%-70% του παλιού gameware, όμως και πάλι δεν θα δουλέψουν κάποια εκπληκτικά παιχνίδια. Από την άλλη, θα τρέξουν όλα τα νέα.

2. Modems, printers και scanners διατίθενται στην ίδια τιμή. Οι digitizers είναι εν γένει πιο φθηνοί, ενώ πιο ακριβά είναι τα drives (Double Density). Εδώ η διαφορά τιμής οφείλεται στο κουτί συνήθως και όχι το μηχανισμό, αφού το μικρό interface, το οποίο κάνει ένα drive για PC να δουλεύει σε Amiga, μπορεί να το φτιάξει εύκολα ο καθένας. Για Amiga 1200 (και 600) οι σκληροί δίσκοι 2 1/2 ιντσών είναι από PCs, οπότε δεν υπάρχει διαφορά τιμής. Για εξωτερικούς 3 1/2 ιντσών πάλι το ίδιο, μόνο που πρέπει κάποιος να υπολογίζει και το κόστος του KIT προσαρμογής με το τροφοδοτικό και τα καλώδια. Πιο ακριβές είναι και οι μνήμες στην Amiga.

3. Μαζί με τη motherboard θα πρέπει να αλλάξεις και τον controller, την κάρτα γραφικών, το σκληρό δίσκο, τα drives και το πληκτρολόγιο (αν δεν έχεις AT συμβατό), αν θέλεις να έχεις όντως καθαρόαιμο AT. Στην ανάγκη, μπορείς να συμβιβαστείς με τη motherboard, η συνολική απόδοση όμως θα είναι μικρή λόγω αργού σκληρού, τα drives δεν θα χρησιμοποιούν high density δισκέτες και η κάρτα γραφικών δεν θα σου επιτρέπει να τρέχεις και πολλά πράγματα. Σημείωσε ότι 4 MB RAM είναι το ελάχιστο για να τρέχεις το μεγάλο μέρος του καινούριου software, ενώ για σκληρό να υπολογίζεις από 130 MB και άνω.

4. Οσα κυκλοφορούν και για τους δύο τύπους εμφανίζονται σχεδόν ταυτόχρονα. Ομως για PCs εμφανίζονται πολύ περισσότερα, ενώ ελάχιστα είναι εκείνα για την Amiga που δεν βγαίνουν ποτέ για PCs.

5. Το DarkSeed το έχουμε ήδη δημοσιεύσει. Για τα Monkey Islands σκεφτόμαστε να αφιερώσουμε ένα ένθετο.

ΑΡΧΑΡΙΟΣ



Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πολύ όμορφη στήλη σου και σου εύχομαι να συνεχίσεις έτσι. Επίσης συγχαρητήρια και σε όλο το προσωπικό που δουλεύει για σένα. Προχωρώ στο θέμα μου. Είμαι νέος χρήστης της Amiga 500 plus και έχω μερικά προβλήματα.

1. Χρησιμοποιώ το Workbench 2.0 και δεν ξέρω αν υπάρχουν άλλα προγράμματα που να φορτώνουν στην Amiga 500 plus. Αν υπάρχουν, μπορείς να μου πεις μερικά;

2. Τι πρέπει να κάνω για να γράψω ένα απλό πρόγραμμα στο 2.0; Χρειάζεται ένα άλλο πρόγραμμα και ποιο;

3. Ποια είναι η γλώσσα της Amiga 500+ και πώς θα μπορούσα να τη μάθω; Πρέπει να έχω και το κατάλληλο πρόγραμμα; Ποιο είναι;

4. Ποια είναι τα καλύτερα βιβλία για την Amiga 500+ και πού θα μπορούσα να τα βρω στην Κέρκυρα;

5. Υπάρχουν επεξεργαστές κειμένου στα ελληνικά–

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

αγγλικά για την Amiga 500+ και ποιοι;

6. Είμαι αρχάριος και δεν ξέρω καλά την Amiga και με ενδιαφέρει ο προγραμματισμός πάρα πολύ. Σας παρακαλώ, να απαντήσετε στα ερωτήματά μου.

Αποστόλης Τακίδης

Κέρκυρα

!

Φίλε Αποστόλη,

Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Απ' ό,τι φαίνεται, τα έχεις χάσει λίγο με το νέο σου υπολογιστή. Θα βοηθούσε πολύ αν μας είχες αναφέρει τι είχες πριν από αυτόν, αν είχες κάποιον άλλο βέβαια. Στην ουσία όμως:

1. Οπως θα καταλαβαίνεις και μόνος σου, υπάρχουν πολλά προγράμματα που τρέχουν στην Amiga, για διάφορες δουλειές: ζωγραφική, επεξεργασία κειμένου, μουσικά, video παρουσιάσεων, γλώσσες προγραμματισμού, οικονομικά και ό,τι άλλο φανταστείς. Για παράδειγμα, Deluxe Paint, ProWrite, OctaMED, ScalaIC, AmigaBASIC κ.λπ. Πολλά από αυτά δεν μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις μέσα από το Workbench, αν δεν έχεις σκληρό δίσκο, οπότε θα πρέπει να ξεκινάς τον υπολογιστή σου με τις δισκέτες τους.

2. Για να γράψεις ένα πρόγραμμα χρειάζεσαι ένα άλλο πρόγραμμα, το οποίο λέγεται compiler ή interpreter της γλώσσας που θα χρησιμοποιήσεις. Ετσι, αν θέλεις να γράψεις κάτι σε BASIC, χρειάζεσαι έναν BASIC interpreter ή compiler, μέσα στον οποίο θα γράψεις το πρόγραμμα και αυτός θα το εκτελεί (η ακριβής διαδικασία ποικίλλει). Συγκεκριμένα, για την BASIC μπορείς να χρησιμοποιήσεις την AmigaBASIC, ενώ για γλώσσα PASCAL τη HiSpeed PASCAL της Hisoft, ενώ για C μπορείς να ξεκινήσεις με DICE C ή GNU C.

3. Οπως θα κατάλαβες από τα παραπάνω, υπάρχουν αρκετές γλώσσες με τις οποίες μπορείς να επικοινωνήσεις με την Amiga: assembly, BASIC, PASCAL, C, FORTRAN, LOGO, MODULA 2, PROLOG κ.λπ. Φυσικά, για να μάθεις μία από αυτές, πρέπει να προμηθευτείς ανάλογα βιβλία για τη γλώσσα αλλά και για το πρόγραμμα που αναλαμβάνει τη μετάφραση στην Amiga (interpreter ή compiler όπως είπαμε). Υπάρχει όμως και άλλη μία "γλώσσα" με την οποία επικοινωνείς με την Amiga: αυτή του AmigaDOS (κάτι ανάλογο του MS-DOS των συμβατών). Μέσα από το CLI ή το SHELL μπορείς να πληκτρολογείς εντολές που χειρίζονται το δίσκο κ.λπ. και να φτιάχνεις μικρά προγραμματάκια (script ή batch files). Για τη δουλειά αυτή δεν χρειάζεσαι τίποτε άλλο από το Workbench και το manual της Amiga, ωστόσο δεν σου δίνει και πολλές δυνατότητες. Τέλος, με την Amiga παίρνεις και άλλη μία γλώσσα με όνομα AREXX, η οποία πάλι δεν απαιτεί τίποτε άλλο από το Workbench για να τρέξει. Δυστυχώς, όμως, δεν γνωρίζω κάποιο manual σχετικό με αυτή... 4. Καλά θα ήταν να ξεκινήσεις με κάτι για το AmigaDOS, το χειρισμό των δίσκων και τα συναφή και στη συνέχεια να περάσεις σε κάποια απλή γλώσσα προγραμματισμού (BASIC). Δυστυχώς, τα βιβλία που έρχονται στη χώρα μας είναι πολύ λίγα και δύσκολα θα τα βρεις στην Κέρκυρα... Το παλιό εγχειρίδιο της Amiga (1.2) για την AmigaBASIC ίσως είναι εύκολο να το βρεις και είναι κάτι για να ξεκινήσεις. 5. Φυσικά υπάρχουν. Αν θέλεις, μάλιστα, ολοκληρωμένη ελληνική υποστήριξη με εκτυπωτές κ.λπ., μπορείς να αποκτήσεις το "Ελληνικό Workbench" της AC Software Engineering (το παρουσιάσαμε πρόσφατα) και το οποίο δουλεύει στην Amiga 500 plus. Στη συνέχεια, για επεξεργασία κειμένου υπάρχει χωρίς πολλές απαιτήσεις το ProWrite, ενώ για καλύτερα το Final Writer κ.λπ.

6. Το βλέπεις, φαντάζομαι...

A4000;

?

Αγαπητό PIXEL,

Και εις ανώτερα. Συγχαρητήρια για την πολύ καλή δουλειά που κάνεις και μπλα μπλα... Είμαι 16 χρόνων και θέλω να μου απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα:

1. Τι είναι ο SCSI II controller, το DSP και ο flicker fixer; 2. Το κλασικό: Amiga 1200, 4000 ή PC (386DX). Τα γραφικά των συγκεκριμένων Amiga υπερέχουν αυτών ενός PC με VGA; Μπορούν αυτές οι Amiga να βοηθήσουν σε μαθήματα Πληροφορικής;

3. Ο ήχος της 4000 είναι 8bit; Αν ναι, μια μελλοντική ηχητική βελτίωση στις 1200-4000 θα είναι στα ύψη ενός PC με κάρτα ήχου; 4. Πόσο ακριβότερη είναι η A4000 από την A1200; Σε τι διαφέρουν μεταξύ τους;

5. Εχω έναν Spectrum 128 K και θέλω να μου πεις πώς γίνονται οι επεμβάσεις με POKE. You see Spectrum never dies!!!

Συγγνώμη για το μεγάλο μου γράμμα. Θα παρακαλούσα να δημοσιευτεί. So long folks!

Παναγούλης Δημήτριος

ΥΓ Α, ξέχασα να σου πω... Το Computer Show θα το ξαναδούμε; Ηταν μια πολύ καλή εκπομπή.

!

Φίλε Δημήτρη,

Αν και λίγο καθυστερημένα, τελικά το γράμμα σου δημοσιεύεται. Λοιπόν:

1. Ο SCSI II controller είναι ελεγκτής για διάφορες περιφερειακές μονάδες, υψηλής ταχύτητας. Μπορεί να ελέγξει μέχρι 7 διαφορετικές μονάδες ταυτόχρονα και οι ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων, που υποστηρίζει, φτάνουν τα 10 MB/sec σε σύγχρονη επικοινωνία (έναντι 5 MB maximum στο SCSI). Οι πιο συνηθισμένες μονάδες που χρησιμοποιούν πρωτόκολλο SCSI (γενικά) είναι σκληροί δίσκοι, CD-ROMs και TAPE BACKUPS. Σημείωση: το SCSI διαβάζεται "σκάζι"! Το DSP είναι ένας "επεξεργαστής", δουλειά του οποίου είναι συνήθως κάποιες απλές πράξεις, συμπίεση και αποσυμπίεση δεδομένων κ.λπ. Σημαίνει Επεξεργαστής Ψηφιακού Σήματος (Digital Signal Processor). Ο flicker fixer είναι μια συσκευή που συνδέεται εξωτερικά στις κοινές Amiga, ενώ υπάρχει εσωτερικός στην Amiga 3000, και στόχο έχει να μετατρέπει το απλό σήμα PAL της Amiga σε VGA. Αυτό έχει ως συνέπεια την εξαφάνιση του flickering σε interlaced modes, με αποτέλεσμα να ονομάζεται η μονάδα flicker fixer (διορθωτής τρεμουλιάσματος). Ομως και στις μη interlaced αναλύσεις, έχει ως αποτέλεσμα μια πιο συμπαγή εικόνα, όπου δεν υπάρχουν οι κενές γραμμές σάρωσης όπως φαίνονται στα PAL monitors. Φυσικά, απαιτεί VGA ή S-VGA monitor. 2. Από μια απλή VGA νομίζω ότι τα AGA μοντέλα της Amiga υπερτερούν. Αν και δεν προσφέρουν 16.7 εκατομμύρια χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, έχουν το HAM-8, το οποίο διαθέτει χαρακτηριστικά που μερικές φορές τα ζηλεύουν οι 24bit εικόνες (π.χ. πολύ μικρό μέγεθος αρχείων και μεγάλη ταχύτητα χειρισμού τους). Η οριζόντια ανάλυση μπορεί να ξεπερνά τα 1.400 pixels και η κατακόρυφη τα 1.100 (όχι όμως ταυτόχρονα). Φυσικά, όλα έχουν παλέτα 16.7 εκατ. χρώματα. Επίσης, έχε υπόψη σου ότι όλες οι νέες Amiga έχουν 2 MB video RAM. 3. Ναι, είναι ακόμα 8bit. Δεν έχουμε κάποια έγκυρη πληροφορία που να ενισχύει αυτή την άποψη. Ομως το πρόβλημα στην ποιότητα ήχου της Amiga δεν είναι τα 8bit όπως νομίζεις, αφού και οι συνηθισμένες κάρτες ήχου των PCs είναι 8bit. Είναι η συχνότητα δειγματοληψίας, η οποία λόγω του 1 MB RAM, που είχε μέχρι τώρα η Amiga, και της μικρής ταχύτητας του συστήματος δεν μπορούσε να φτάσει τα 44 KHz σε stereo mode. Πάντως, για την 4000 υπάρχουν 16 και 12bit κάρτες, με χαρακτηριστικά που δεν συγκρίνονται με SB pro... Είναι όμως και ακριβούτσικες και απευθύνονται στους επαγγελματίες.

4. Υπάρχουν δύο μοντέλα 4000: η A4000/030 και η A4000/040. Η πρώτη έχει CPU τον 68030 στα 25 MHz σε οικονομική version (χωρίς MMU), ενώ η δεύτερη έχει 68040/25 MHz και είναι 4-5 φορές πιο γρήγορη! Η πρώτη κοστίζει όσο τρεις Amiga 1200 και η δεύτερη όσο πέντε... 5. Τα POKEs είναι εντολές που πρέπει να πληκτρολογήσεις μέσω της BASIC του Spectrum σου, συνήθως προτού ξεκινήσει το παιχνίδι και μετά να το φορτώσεις.

Και πάλι μας συγχωρείς για την καθυστέρηση...

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

Let'em Fly!

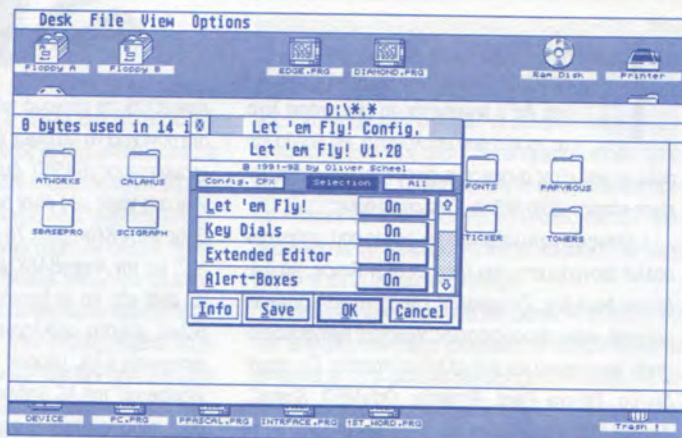
(Atari St/STE/TT/Falcon)



Το Let'em Fly είναι ένα utility που αλλάζει τελείως τη μορφή των dialog boxes, προσθέτοντάς τους δυνατότητα μετακίνησης και κλήσης των λειτουργιών μέσω keyboard shortcuts.

Μερικά από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του:

- Flying dials: Με τη βοήθεια του Let'em Fly μπορείτε να μετακινήσετε το dialog box οπουδήποτε στην οθόνη, χρησιμοποιώντας το mouse. Αυτό φυσικά προϋποθέτει ότι το πρόγραμμα χρησιμοποιεί τις κατάλληλες συναρτήσεις του AES για το χειρισμό των dialogs. - Key dials: Το Let'em Fly εξετάζει το dialog box και αναθέτει πλήκτρα σε κάθε λειτουργία του. Για παράδειγμα, το button Cancel μπορεί να κληθεί με το πλήκτρο Undo ή το συνδυασμό Alt+C. - Νέες λειτουργίες στα editable πεδία: Τώρα είστε σε θέση να χρησιμοποιήσετε τον clipboard ή να καλέσετε ένα ειδικό character box για την εισαγωγή control χαρακτήρων.



- Νέα alerts: Το Let'em Fly αλλάζει τελείως τη μορφή των alert boxes, προσθέτοντας νέα εικονίδια.

Το Let'em Fly είναι συμβατό με όλους τους υπολογιστές της Atari και εργάζεται άψογα σε όλες τις αναλύσεις, συμπεριλαμβανομένης και της true colour. Υποστηρίζει επίσης το MultiTOS.

Η εγκατάστασή του είναι πολύ εύκολη. Αρκεί να μεταφέρετε το LETEMFLY.PRG στον AUTO folder, να κάνετε reset και να χρησιμοποιήσετε την accessory ή τη cpx, που συνοδεύουν το πρόγραμμα, για να επιλέξετε τις παραμέτρους που θέλετε. Θα το βρείτε στην CompuLink ως letemfly.zip.

Selectric

(Atari ST/STE/TT/Falcon)



Δυστυχώς, η Atari δεν φρόντισε να βελτιώσει το File Selector, που παρουσιάστηκε με το TOS 1.0 το 1985. Τότε αποτελούσε καινοτομία, αλλά με τα σημερινά δεδομένα κρίνεται ανεπαρκής για σοβαρή χρήση. Η μόνη αλλαγή που έκανε η Atari ήταν η προσθήκη των drive buttons στις μεταγενέστερες εκδόσεις του TOS (>1.04).

Κατά καιρούς εμφανίστηκαν file selectors από τρίτους κατασκευαστές, που προσέφεραν ό,τι χρειαζόταν ο σοβαρός χρήστης, με αποκορύφωμα το Universal Item Selector, το οποίο μπορούσε άνετα να αντικαταστήσει το desktop, μια και διέθετε λειτουργίες copy, move, rename, format κ.ά. Ο καλύτερος όμως (κατά την ταπεινή μου γνώμη) file selector έρχεται από το χώρο του shareware και ακούει στο όνομα Selectric.

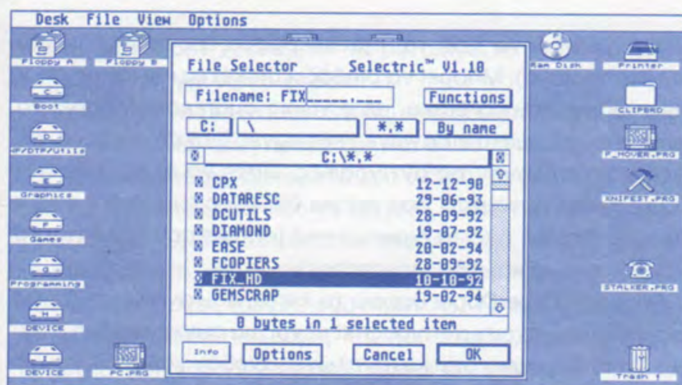
Το πακέτο αποτελείται από το SELECTRIC.PRG, το οποίο πρέπει να τοποθετηθεί στον AUTO folder, μία desk accessory που επιτρέπει την κλήση του file selector και μία CPX που κάνει το ίδιο, έχει όμως τη δυνατότητα να απενεργοποιήσει το Selectric, αν για κάποιο λόγο θέλετε να χρησιμοποιήσετε οπωσδήποτε τον κλασικό επιλογέα αρχείων της Atari.

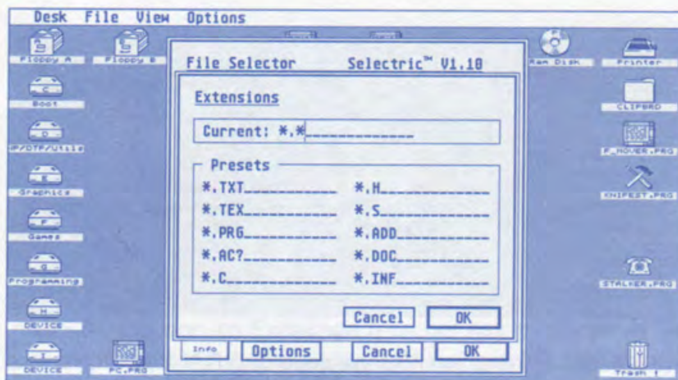
Μερικά από τα χαρακτηριστικά του:

- Εμφανίζει όχι μόνο τα ονόματα των αρχείων αλλά και το μέγεθός τους, καθώς επίσης και την ημερομηνία δημιουργίας τους.

- Χρησιμοποιεί δυναμικό χειρισμό μνήμης, που σημαίνει ότι ο αριθμός των αρχείων, τα οποία μπορεί να χειριστεί, περιορίζεται μόνο από το μέγεθος της διαθέσιμης μνήμης RAM.

Public Domain





- Η μπάρα επιλογής δεν επιστρέφει πάλι στην αρχή, αφού διαλέξετε κάποιο αρχείο, όπως συμβαίνει με άλλους file selectors.

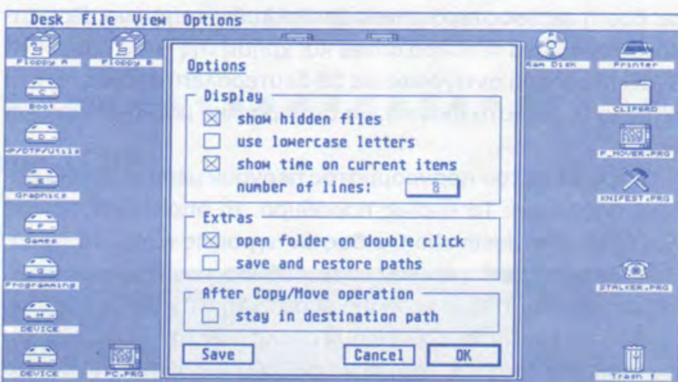
- Σχεδόν όλες οι βασικές λειτουργίες είναι προσπελάσιμες από το πληκτρολόγιο, ενώ, αν χρησιμοποιηθεί το Let'em Fly, δεν υπάρχει λειτουργία που να μην καλείται με κάποιο keyboard shortcut.

- Ο αριθμός των αρχείων που εμφανίζονται αυτόματα εξαρτάται από την ανάλυση στην οποία βρίσκεστε και ποικίλλει από 8 αρχεία στην ST high μέχρι 24 στην TT high. Κάθε φορά που καλείται ο Selectric, εξετάζει την παρούσα ανάλυση και εμφανίζει τον κατάλληλο αριθμό αρχείων. Ιδανικός για τους χρήστες που δεν περιορίζονται σε μία και μόνο ανάλυση.

- Χρησιμοποιώντας τον Auto Locator και πληκτρολογώντας το πρώτο γράμμα κάποιου αρχείου, ο Selectric θα βρει το πρώτο όνομα που ταιριάζει και θα το επιλέξει αυτόματα.

- Αν το υποστηρίζει η εφαρμογή, μπορείτε να ανοίξετε περισσότερα από ένα αρχεία, επιλέγοντάς τα με τη βοήθεια του πλήκτρου Shift.

- Υποστηρίζονται τα wildcards και είναι δυνατή η επιλογή αρχείων χρησιμοποιώντας εισαγωγές όπως η ακόλουθη: *MOUSE*.[A-Z]?? - Διαθέτει πέντε διαφορετικά κριτήρια ταξινόμησης και δύο switches για αντίστροφη και αριθμητική σειρά.



- Μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι 10 extensions αρχείων και path για ταχύτατη ενεργοποίηση.

- Επιτρέπει λειτουργίες όπως copy, move, delete, touch, find, new folder και επιτρέπει την αλλαγή των attributes επιλεγμένων αρχείων. Στην CompuLink θα βρείτε την unregistered έκδοση του προγράμματος ως selectric.zip. Περισσότεροι από 1.200 χρήστες έχουν καταχωριστεί ως registered users. Αν ενδιαφέρεστε για το μέλλον του προγράμματος, στείλτε στον προγραμματιστή το απαιτούμενο ποσό. Το αξίζει και με το παραπάνω...

SuperDuper 3.0

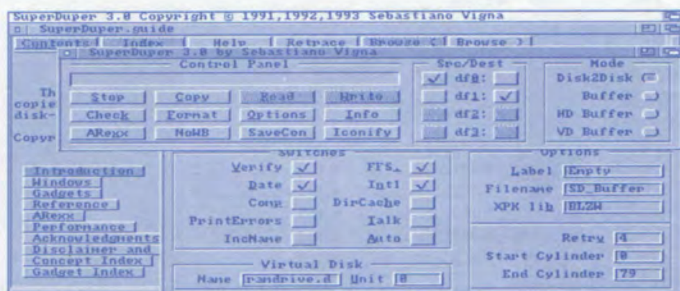
(Amiga)



Ισως το πιο φιλικό προς το σύστημα αντιγραφικό έρχεται από τον Sebastiano Vigna. Το SuperDuper 3.0 αποτελεί μια φιλική προσέγγιση της αντιγραφής δισκετών μέσα από gadgets και παράθυρα του συστήματος, το οποίο δεν πρόκειται ποτέ να ενοχλήσει οποιοδήποτε πρόγραμμα τρέχει παράλληλα με αυτό.

Ομως δεν είναι αυτό το όπλο του έναντι του XCopy και άλλων γνωστών αντιγραφικών. Πρώτα από όλα είναι πάρα πολύ γρήγορο. Αντιγράφει από δίσκο σε δίσκο με verify σε λιγότερο από 100 δευτερόλεπτα, ενώ χωρίς verify κάτω από 70.

Public Domain



Αν μάλιστα χρησιμοποιηθεί γράψιμο από RAM, χωρίς verify η αντιγραφή απαιτεί μόνο 36 δεύτερα! Η αντιγραφή χωρίς verify σε δύο ή περισσότερα drives δεν αλλάζει το χρόνο. Πρακτικά, με συνολικά τέσσερα drives και χρήση της RAM μπορεί να βγάζει τέσσερα αντίγραφα σε 38 δευτερόλεπτα, δυνατότητα η οποία το καθιστά ιδανικό για αντιγραφικό μαζικής παραγωγής.

Οι εργασίες του προγράμματος περνούν μέσα από τρία βασικά παράθυρα: Το κυρίως παράθυρο, το οποίο έχει τις επιλογές source-destination, είδος αντιγραφής κ.λπ., το παράθυρο των παραμέτρων και το παράθυρο των πληροφοριών, όπου φαίνεται τι έχει γίνει μέχρι αυτή τη στιγμή. Οι παράμετροι του SuperDuper καθορίζουν επακριβώς τη λειτουργία του προγράμματος. Ετσι, μπορεί να αλλάζει τις ημερομηνίες στα αντίγραφα και να λέει τα αποτελέσματα της εργασίας του (πρωτοποριακό). Μπορεί να διαβάζει δισκέτες και να τις αποθηκεύει σε σκληρό δίσκο, με ή χωρίς συμπίεση. Μπορεί να ανιχνεύει αυτόματα εισαγωγές/εξαγωγές δισκετών και να αρχίζει κατ' επιλογήν τις αντιγραφές, ώστε να αποφεύγονται λάθη. Κάνει αυτόματα όσα retries θέλουμε στα verify errors και υποστηρίζει όλα τα διαφορετικά formats που καλύπτει το OS 3.0 (ακόμα και directory caches).

Ατού του SuperDuper θεωρώ τη λίστα, που αναφέρει, με τις δισκέτες που έχουν αντιγραφτεί μέχρι μια συγκεκριμένη στιγμή. Το πρόγραμμα δεν καταναλώνει σχεδόν καθόλου χρόνο από την κεντρική μονάδα επεξεργασίας, εκτός αν χρησιμοποιείται αντιγραφή με συμπίεση. Αυτό το καθιστά ιδανικό για απαιτητικούς χρήστες της πολυεπεξεργασίας που προσφέρει το λειτουργικό σύστημα της Amiga. Επίσης, αν χρειαστείτε κάποια στιγμή ένα από τα drives του συστήματος, μπορείτε να το ζητήσετε χωρίς να τερματίσετε το πρόγραμμα. Μαζί με το πρόγραμμα έρχεται και Help αρχείο τύπου AmigaGuide (κάτι αντίστοιχο του Help των Windows), το οποίο εξηγεί μέσα από gadgets κάθε λειτουργία του προγράμματος.

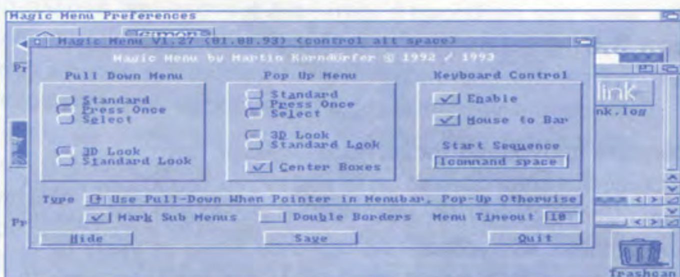
Δεν προσφέρει Nibbler, όσοι όμως δεν αντέχουν τα προγράμματα που παραβιάζουν τους κανόνες καλής ηθικής, πρέπει να το προτιμήσουν... Είναι επαγγελματικό "εργαλείο".

Magic Menu

(Amiga)



Οταν η Commodore ανανέωσε το λειτουργικό σύστημα από 1.3 σε 2.0, 2.1 και αργότερα σε 3.0, ταυτόχρονα του έδωσε μια νέα εμφάνιση με 3D look gadgets και παράθυρα. Φαίνεται όμως ότι αυτή η ανανέωση δεν "έπιασε" και τα μενού του συστήματος έμειναν το ίδιο απρόσωπα και λιτά όπως αυτά της παλαιότερης έκδοσης. Αυτό δεν άρεσε στον Martin Korndorfer, ο οποίος αντέδρασε δραστικά, με αποτέλεσμα αυτό το υπέροχο utillity που το "new look" δεν είναι παρά μόνο μια "παρενέργεια".



Οι ολικές επιδράσεις που έχει στο σύστημά σας η ενεργοποίηση του Magic Menu είναι οι εξής:

1. Ολική μεταμόρφωση της αισθητικής των μενού με 3D look και κάποιους χρωματισμούς.

2. Ο έλεγχος των μενού γίνεται πλέον και με το πληκτρολόγιο.

3. Ο χειρισμός των μενού με το ποντίκι αλλάζει, αφού μπορούν να μένουν ανοιχτά και χωρίς το συνεχές πάτημα του δεξιού πλήκτρου του.

4. Φέρνει αυτόματα μπροστά την ενεργό οθόνη, στην οποία ανήκουν τα μενού.

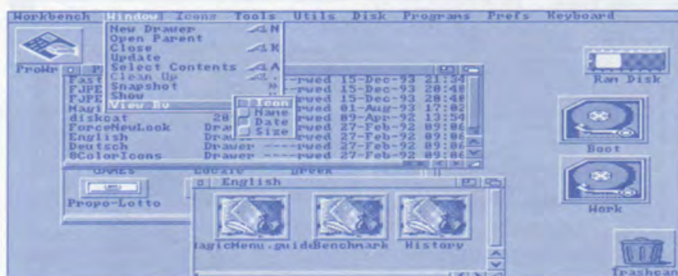
5. Επιτρέπει τη μετατροπή των μενού σε pop-up αντί pull

Public Domain

down, οπότε δεν χρειάζεται να μετακινεί κάποιος το δείκτη στην κορυφή για να τα φτάσει.

6. Θυμάται το τελευταίο αντικείμενο που επιλέχτηκε σε κάθε μενού, για εύκολη πρόσβαση και αλλαγή παραμέτρων.

7. Απενεργοποιεί αυτόματα ένα μενού, αν για αρκετή ώρα δεν δίνεται απόκριση από το χρήστη, ώστε να μην "κολλάει" το σύστημα. Ολα τα παραπάνω αφορούν όχι μόνο στα μενού του Workbench, αλλά και σε όλα τα μενού που χρησιμοποιούν οι εφαρμογές (μενού συστήματος). Το πρόγραμμα είναι πολύ οικονομικό σε μνήμη και πάρα πολύ λειτουργικό. Η εγκατάστασή του γίνεται είτε μέσα από το Workbench, μέσω φιλικού interface που επιτρέπει με ακρίβεια τον καθορισμό των παραμέτρων του, είτε μέσα από το command line του SHELL. Είναι τύπου Commodity και μπορεί να το καλεί κάποιος ανά



πάσα στιγμή από το Exchange ή με hot key combination. Το μόνο που απαιτεί είναι Kickstart 2.04 και άνω. Αν μάλιστα το ποντίκι σας δεν ακολουθεί πιστά τις εντολές του χεριού σας, τότε θα σας λύσει τα προβλήματα της ανυπακοής...

PowerCache 37.58

(Amiga)



Πρόγραμμα διαμάντι, shareware που παρόμοιο δεν έχουμε δει σε εμπορικό software. Ουσιαστικά, πρόκειται για το πιο δυνατό πρόγραμμα cache για δίσκους. Τα χαρακτηριστικά, τα οποία το καθιστούν μοναδικό, είναι τα εξής:

1. Φιλικό. Εύχρηστο user-interface, πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του μέσω κουμπιών και πλήκτρων. On-line βοήθεια για καθετί, μέσω του Amiga HyperHelp (AmigaGuide).

2. Εύκολη εγκατάσταση. Είναι Commodity και μπορεί εύκολα να τοποθετηθεί στο συρτάρι WBStartup και να ξεκινά αυτόματα. Καλείται, φυσικά, μέσω Exchange και hot keys. Μπορεί ανά πάσα στιγμή να απενεργοποιηθεί ή να ενεργοποιηθεί.

3. Μεγάλη ευελιξία. Προσφέρει απειρία συνδυασμών, που καθορίζουν τον τρόπο λειτουργίας του, μέσω παραμέτρων "lines","sets" και "prefetch", ενώ προτείνει αυτόματα τον καλύτερο συνδυασμό αυτών. Διαθέτει τρεις διαφορετικούς αλγορίθμους caching, κατ' επιλογή. Χειρίζεται μονάδες με μη standard sector size, ενώ χρησιμοποιεί ανεξάρτητα caches για διαφορετικές μονάδες της ίδιας συσκευής. Δουλεύει και σε εγγραφές και σε αναγνώσεις, ενώ μπορεί να επιλεχθεί η ακριβής λειτουργία του. Δίνει πληροφορίες για όλες τις μονάδες, ενώ τις αναγνωρίζει και διορθώνει σχεδόν όλες. Χρησιμοποιεί ελάχιστη μνήμη, ενώ εκμεταλλεύεται νέα χαρακτηριστικά του 3.0 και 3.1. Προσφέρει τη μοναδική δυνατότητα χρήσης του σκληρού δίσκου ως cache για floppies!

4. Αόρατο στη χρήση. Δεν απασχολεί το χρήστη καμία στιγμή με τη λειτουργία του, παρέχει όμως τη δυνατότητα να απενεργοποιηθεί ανά πάσα στιγμή για κάποια συγκεκριμένη μονάδα. Δίνει ταχύτητες που σε ειδικές περιπτώσεις περνούν τα 3MB/sec (A3000/25), υποστηρίζει Arexx και localization (για επίδοξους μεταφραστές στα ελληνικά...). Υπάρχουν όμως και κάποια άλλα χαρακτηριστικά, τα οποία θα ανακαλύψετε στην πορεία, όπως π.χ. στατιστικά στοιχεία για τη λειτουργία του με ...γραφήματα.



Το PowerCache υπάρχει σε έκδοση για 68000 και για τους 32bit (68020 και άνω), προσφέροντας ακόμα καλύτερες επιδόσεις. Οπως είναι προφανές, ο προγραμματιστής δεν "τσιγκουνεύτηκε" το χρόνο του και έβγαλε κάτι που καλύπτει τους πάντες και τα πάντα. Η απογοήτευση όμως του δημιουργού του από την ανταπόκριση των "έντιμων" users shareware προγραμμάτων είχε ως αποτέλεσμα να μην έχουμε στα χέρια μας την πλήρη του έκδοση, αλλά demo. Δουλεύει

Public Domain



μεν κανονικά και δίνει τη δυνατότητα να ελεγχθούν όλες οι λειτουργίες του κανονικού PowerCache, αλλά επιμένει να δείχνει πάντα ένα παράθυρο με πληροφορίες, όταν ξεκινά, το οποίο είναι άχρηστο μετά από 30 λεπτά συνεχούς λειτουργίας.

Βέβαια, μπορεί κάποιος να το επανεκκινήσει, είναι όμως λίγο εκνευριστικό... Γραμμένο με την τελευταία λέξη του προγραμματισμού στην Amiga (OS 2.04+), από τον Michael Berg, σίγουρα αξίζει την εγγραφή για την απόκτηση της πλήρους έκδοσης.

SilkMouse

(Atari ST/STE/TT/Falcon)



Το SilkMouse δεν αποτελεί απλώς άλλον ένα mouse accelerator. Είναι ο καλύτερος, μέχρι στιγμής, mouse accelerator που κυκλοφορεί για τους υπολογιστές Atari.

Για να τον εγκαταστήσετε, απενεργοποιήστε τον mouse accelerator ή τον screen saver που χρησιμοποιείτε μέχρι τώρα, αντιγράψτε το SILKMOUS.PRG στον AUTO folder και επανεκκινήστε τον υπολογιστή σας. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από ένα configuration utility σε δύο μορφές, σαν accessory και σαν CPX. Χρησιμοποιώντας το, μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε κάθε χαρακτηριστικό του SilkMouse, η χρήση του όμως δεν είναι επιβεβλημένη.

Το SilkMouse "επιταχύνει" το mouse με εντελώς διαφορετικό τρόπο από τα άλλα προγράμματα του είδους του, μια και αντικείμενό του δεν είναι μόνο η επιτάχυνση του mouse, αλλά και η λειτουργία ανεξάρτητα της ανάλυσης. Για να το επιτύχει αυτό, συσχετίζει την κίνηση του mouse με την κίνηση του pointer και όχι με την απόσταση μεταξύ των pixels.

Ο συνδυασμός επίσης των Alt + arrows (υποκατάστατο του mouse) δουλεύει καλύτερα με το SilkMouse παρά με άλλους accelerators. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του SilkMouse είναι ο screen saver, ο οποίος λειτουργεί σε όλες τις αναλύσεις εκτός από την true color του Falcon. Οταν περάσει ο προκαθορισμένος χρόνος χωρίς είσοδο από το mouse, το πληκτρολόγιο ή το modem (προαιρετικά), το SilkMouse αντιστρέφει τα χρώματα της οθόνης και μειώνει τη φωτεινότητα. Επειτα από λίγο, η οθόνη μαυρίζει και παραμένει σε αυτή την κατάσταση έως ότου κάνει κάποια ενέργεια ο χρήστης.

Το SilkMouse διορθώνει ακόμη και κάποιο μικροπρόβλημα με το πληκτρολόγιο του ST. Το bug εμφανίζεται όταν ο χρήστης κρατά πατημένο το Shift και πατά άλλα δύο πλήκτρα την



ίδια χρονική στιγμή. Ο υπολογιστής θα αναφέρει -λανθασμένα- ότι ο χρήστης έδωσε Shift-F1 ή Shift-F2. Δεν ακούγεται σημαντικό, αλλά υπάρχουν προγράμματα που έχουν αναθέσει λειτουργίες σε αυτούς τους συνδυασμούς πλήκτρων. Αυτή η λειτουργία του SilkMouse πρέπει να ενεργοποιηθεί με το configuration utility που συνοδεύει το πακέτο. Ενα άλλο χρήσιμο χαρακτηριστικό του SilkMouse είναι το Hold-Screen, το οποίο σας επιτρέπει να διαβάσετε την οθόνη-έξοδο ενός προγράμματος TOS ή TTP.

Υπάρχουν περιπτώσεις που τρέχετε κάποιο άγνωστο πρόγραμμα και αυτό τυπώνει ένα μήνυμα στην οθόνη, το οποίο δεν προλαβαίνετε να διαβάσετε. Μέσω όμως του Hold-Screen, έχετε όλο το χρόνο για να μελετήσετε την έξοδο κάποιου τέτοιου προγράμματος.

Στην CompuLink θα βρείτε την τελευταία έκδοση του προγράμματος με το όνομα silkmous.zip.

COMPUTERS

M&M Computer Shop. AMIGA - PC. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ HARDWARE 386/486, ΑΠΟΘΗΚΗ (ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ). ΤΗΛ.: 6432424.

LAP TOP
MITAC 4020 G, 4R 120 MB C VGA 14". ΕΓΧΡΩΜΟ ΜΕ ΘΗΚΗ ΑΝΤ/ΑΣ, COREL DRAW, PHOTOSHOP 2.5. ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Καραμπίλας Λευτέρης (4-8 μ.μ.), τηλ.: 6817008.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! οι καλύτερες τιμές. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ/ΠΩΛΗΣΕΙΣ/ ΑΓΟΡΕΣ μεταχειρισμένων - καινούριων computers - περιφερειακών. ΤΡΕΛΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 4185693.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 2000, 5 MB RAM, MONITOR 1084S, DIGITIZER VIDI, GENLOCK. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ. ΜΙΜΙΚΑ, ΤΗΛ.: 6469154.

SOFTWARE

AMIGA SOFTWARE: GAMEDISK 300. Παράδοση αυθημερόν - κατ' οίκον - ΔΩΡΕΑΝ. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Είσαι DJ / Μουσικός; Samples ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ - ΞΕΝΩΝ τραγουδιών!! Παλαιοδήμος Νίκος, Ζερβουδάκη 56, ΤΗΛ.: 8315442.

PC-GAMES: Ακυκλοφόρητοι τίτλοι, καταπληκτικές τιμές solutions/hints, παιχνίδια original, utilities. Αγγέλου Μ., Κολοκυνθούς 26, Αθήνα. ΤΗΛ.: 5235044 (11:00-19:00), 9643160 (20:00-23:00).

*****AMIGA MEGA SOFTWARE*****
Συνδρομές 50 δρχ. Diskgames 250 δρχ. ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ



Αντικαταβολές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΡΕΑΣ ΠΑΝΟΣ, ΛΙΒΑΔΕΙΑΣ 5, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 7779986 (ΠΑΝΟΣ), 2318464 (ΣΟΥΛΑ).

*****AMIGA*****
1. GAMEDISK 250 δρχ.
2. Συνδρομές 7.000 δρχ.
3. PACMANJOY 6.500 δρχ.
4. Παράδοση σπίτι
5. Κατάλογος. SUPER προσφορά: 50 Gamedisks 9.800!!! Αγγελόπουλος Κώστας, Αμισσού 21, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9411903.

AMIGA VISION CLUB
GAMEDISK 250 δρχ. ΦΘΗΝΕΣ συνδρομές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA*****
GAMEDISK 250 ΔΡΧ. TOP GAMES - DEMOS - UTILITIES.
* ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΑΡΧΙΑ σε 3 ημέρες - με COURIER σε 1 ημέρα!
* SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS 5.000 δρχ.
* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ.
* VIDEOBACKUP SYSTEM 10.000 δρχ. Φθηνές δισκέτες. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31 - Πετρούπολη, 132 31. Τηλ.: 5012307.

PC GAMES + UTILITIES
ΤΩΡΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΔΥΟ ΓΚΡΟΥΠ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΟΛΑ ΤΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 500 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ ΜΙΜΗΣ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717, 5987587.

***IRON SOFT** AMIGA. Όλα τα τελευταία GAMES + UTILITIES που κυκλοφορούν. Δισκέτα επώνυμη + game = 250 δρχ. Συνδρομές. Βασιλειάδης Πέτρος, Ομήρου 33, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9345311.

AMIGA & ATARI GAMES + UTILITIES
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ ΜΙΜΗΣ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717, 5987587.

COMMODORE 64
Πωλούνται παιχνίδια, επίσης PERSONAL COMPUTER, COMMODORE 64, κασέτες SEGA, σπαστήρια, δισκέτες AMIGA. Πετράκης Μιχ. Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420.

*****EKTOR-SOFT*****
AMIGA - PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:
Amiga 1200: 115.000 δρχ.
Amiga 600: 67.000 δρχ.
Amiga CD 32: 110.000 δρχ.
Video Backup System: 15.000 δρχ.
Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, Π. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

***** SENCE SOFTWARE *****
AMIGA - ATARI. Gamedisk 250! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 70 δρχ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ κατ' οίκον. ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ. ΤΕΤΑΡΤΗ - ΣΑΒΒΑΤΟ. Πολυχρονόπουλος Γιάννης, Ιφιγένειας 195, Καλλιθέα. Τηλ.: 9520432.

AMIGA & PC SOFTWARE στον Πειραιά από την Greek Soft. Οι καλύτερες τιμές και ποιότητα!!! Βαγγέλης Νάσιος, Πραξιτέλους 268, 185 36 ΠΕΙΡΑΙΑΣ. Τηλ.: 4185693.

Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK. Εγγυημένη εγγραφή & επώνυμη. ΓΚΟΥΤΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Νικοτσάρα 6, 412

23 Αγ. Κων/νος Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την Amiga. GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΟΛΟ το 24ΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2813714, 2822141.

***** ELECTRON *****
AMIGA, SEGA, NINTENDO
- Δωρεάν ηλεκτρονικός κατάλογος.
- Αυθημερόν παραδόσεις.
- Συνδρομές 50 δρχ.!
- Δισκέτες 3.5" - 95 δρχ.!
* A1200 = 115.000 δρχ.!
* GAMEBOY + 1 GAME = 15.000 δρχ.!
* SEGA II + 1 GAME = 40.000 δρχ.!
* CARTRIDGES από 4.000 δρχ.!
* Ανταλλαγές. Δημόπουλος Νίκος, Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

***** AMIGA TOP *****
* Πάμφθηνες A1200, Περιφερειακά, Δισκέτες!!
* Τεράστια συλλογή Games, Utilities!!
* Αμεση εξυπηρέτηση!!
* Αντικαταβολή παντού!!

Μαστοράκης Σωκράτης, Κύπρου 32, Μαρούσι. Τηλ.: 8023576.

Atari ST: Συχνή ροή προγραμμάτων από το εξωτερικό. Τα πάντα από Games, Uitilities, Midi κ.λπ. Αντικαταβολές παντού. Τώρα πια ξέρετε ποιος σας υποστηρίζει. Λαλαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72. Τηλ.: 7512756.

ATARI ST/TT/FALCON: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ. ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE. ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI. ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΓΙΑ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!



***** AMIGA *****
1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME 250
2. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50 ΔΡΧ.
3. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά
4. Παράδοση κατ' οίκον
5. JOYSTICKS, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, DRIVES

Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Σεπόλια, Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

***** COMPUTER GAMES *****
* Τα φθηνότερα PCs της αγοράς!!
* CDTV 110.000 δρχ.!!!
* Αναλώσιμα, Περιφερειακά, Games!!
* Sega, Nintendo!!

Τηλεφωνήστε ώρες καταστημάτων. Computer Games, Αχιλλέως 8, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9841596.

GDS CRYSTAL AMERICA
Είμαστε πρώτοι στα καινούρια games και προγράμματα. Ο,τι θέλετε για Computers. Τηλεφωνήστε αμέσως και δεν θα χάσετε. Σπυρόπουλος Γιώργος, Λομβάρδου 8, Αθήνα. Τηλ.: 6432279.

AMIGASTATIONPD: A500 - A1200: Utilities, Demos, Ham-Ham8 Pics, Music, Demomaker2 (ελλ. οδηγίες), Fredfish, VIDEOCOLLECTION (γάμοι, εκδηλώσεις), SOUNDTRACKER (15disks - ελλ. οδηγίες), VIDEOBACKUP (ελλ. οδηγίες), Hackingtools, Crunchers, Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρια, τροφοδοτικά.. Θεόφιλος, τηλ.: 8617222, 7-9 μμ.

AMIGA GAMES 200 δρχ.
ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ 1 ΩΡΑ. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 5.000 δρχ. (AMIGA HARDWARE). ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ ΜΙΛΤΟΣ, ΓΚΥΖΗ 12, τηλ.: 6431360, 6447595.

AMIGA: GAME + VERBATIM = 250!!! Ολες οι νέες κυκλοφορίες. Συνδρομή = 160 δρχ.!!! Περιφερειακά & δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128: Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια & προγράμματα. Περιφερειακά. Service. Παράδοση κατ' οίκον, συνεχής υποστήριξη. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

PC GAMES + UTILITIES.
Εισαγωγή από group του εξωτερικού. Ολα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια και προγράμματα. Παραδόσεις και αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Στέλνουμε κατάλογο πλήρως ενημερωμένο. Σπυρόπουλος Σάκης, Λομβάρδου 8. Τηλ.: 6432297 (Σάκης, Π. Αρεως), 2520308 (Νίκος, Ν. Ιωνία).

AMIGA. Ολα τα καινούρια GAMES + UTILITIES σε καταπληκτικές τιμές!!! Συνδρομές και αντικαταβολές παντού. Κασκέλης Δημήτρης, Μυκάλης 5, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9427649.

AMSTRAD GAMERS CLUB (6128). Τεράστια συλλογή από GAMES, πάνω από 2000 τίτλοι. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

Amiga Experts, προγράμματα επαγγελματικά, utilities, Public Domain, manuals, GAMEDISK 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Δούναβης Πέτρος, Κέννεντυ 44. Κάτω Αχαρναί. Τηλ.: 2317101, 2683638.

ΓΕΝΙΚΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 720: Verbatim = 105, noname = 90, Verbatim 1.44 = 200, Joystick pacman = 5.000, Δισκετοθήκες = 1.100. Τηλ.: 6410640.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives. SoundBlaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης, μουσικά CDs, heavy, techno από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

AMIGA VIDEO BACKUP: ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ VIDEO, ORIGINAL, ΜΕ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ. ΘΕΟΦΙΛΟΣ (6-8 μ.μ.), ΤΗΛ.: 8617222.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας.....................................Ημ/νία λήξεως.................)

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.......................................ΗΛΙΚΙΑ...............................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ________ ΤΗΛ. ____________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των...............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως......................

Υπογραφή...

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



Bubba & Stix





Ενα πολύ πρωτότυπο παιχνίδι, από την Core Design, η οποία μας έχει συνηθίσει σε καλές κυκλοφορίες τον τελευταίο καιρό.

Το Bubba & Stix μοιάζει αρχικά με απλό arcade και μάλιστα εντελώς απλοϊκό και παιδικό. Ο ήρωας είναι ο Bubba με το παράξενο ραβδί του. Στην ουσία, χωρίς αυτό δεν μπορεί να κάνει τίποτε, παρά μόνο να περπατάει αριστερά-δεξιά και να πηδά σε μικρό ύψος. Με το πάτημα του fire, ο Bubba χρησιμοποιεί το "σύντροφό" του. Με διάφορους χειρισμούς από το joystick, μπορεί είτε να το πετάξει μακριά για να χτυπήσει κάποιο εχθρικό sprite, είτε να το χρησιμοποιήσει σαν σκαλί για να ανέβει ψηλά, είτε, τέλος, να σπρώξει ή να χτυπήσει μικροαντικείμενα. Με το επόμενο πάτημα του fire, το ραβδί γυρίζει πίσω στα χέρια του Bubba. Με τις παραπάνω λειτουργίες ο Bubba μπορεί να στερεώσει το ραβδί κάπου και να ανεβεί ψηλότερα, να μετακινήσει βράχους (χρησιμοποιώντας το σαν μοχλό) κ.λπ. Μη φανταστείτε όμως ότι είναι όλα τόσο οφθαλμοφανή. Για παράδειγμα, σε κάποιο σημείο τσακώνονται δύο μικροσκοπικοί τύποι, οι οποίοι ησυχάζουν όταν αντιληφθούν την παρουσία του Bubba. Αν όμως την ώρα που τσακώνονται τους πετάξει το ραβδί, αυτός που έχει νευριάσει χτυπά τον άλλο και το ...αποτέλεσμα το χρησιμοποιεί ο ήρωας για να σκαρφαλώσει στο διπλανό βράχο και να φύγει.



Για να μην ξεχνιόμαστε όμως, πρόκειται για arcade. Ετσι υπάρχει ενέργεια, η οποία χάνεται κάθε φορά που κάποιο εχθρικό sprite χτυπά τον ήρωα, ενώ σε μερικά σημεία θα βρεθούν bonuses που την αναπληρώνουν.





Τα γραφικά θυμίζουν καρτούν και, ενώ είναι λιτά σαν backgrounds, πάνω σε αυτά κινούνται καλοσχεδιασμένα και μερικές φορές μεγάλα sprites. Δεν σφύζουν από χρώματα και λεπτομέρεια, όμως κινούνται με έναν κωμικό τρόπο και πάρα πολύ ομαλά. Πολύ καλό είναι και το σκρολάρισμα της οθόνης, η οποία διαθέτει και parallax εφέ για την αίσθηση του βάθους.

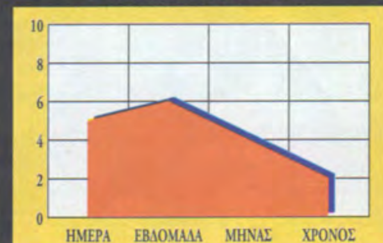
Ο ήχος, χωρίς να έχει κάτι το ιδιαίτερο, καταφέρνει να συνοδεύσει επιτυχώς τα δρώμενα στην οθόνη, όπως χτυπήματα, φωνές, συνομιλίες κ.λπ. και να συμβάλει στην ευχάριστη αίσθηση που δίνει το Bubba & Stix.

Αλλη μια καλή κυκλοφορία από την Core Design λοιπόν...

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE DESIGN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, οπότε θα το τελειώσετε γρήγορα...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Χωρίς ιδιαίτερη λεπτομέρεια, κινούνται άψογα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Συνοδεύει κάθε ενέργεια με όμορφα samples.
ΗΧΟΣ 75%

Υπάρχουν κάποιοι κωμικοί γρίφοι που το ανεβάζουν πολύ.
GAMEPLAY 75%

Φαίνεται πολύ απλοϊκό, αλλά δεν είναι.
ΓΕΝΙΚΑ 77%



KOSTAS SOUTHPORT 1:PREMIER
CONTRACT:2 £12968206 MONDAY WEEK 1 : 2005

MATCH TACTICS

	PLAYER NAME	HN	TK	PS	SH	CR	FT	F
1	NIBLETT	88	30	32	34	94	99	R
2	THOMPSON	53	98	59	49	89	97	B
3	SMALL	26	99	51	37	26	97	R
4	DIXON	39	99	42	59	52	98	L
5	WILMOT	62	99	61	70	99	97	R
6	MCKENNA	75	75	99	77	93	98	B
7	MEMSON	73	61	99	72	98	98	R
8	KENNEDY	60	52	99	69	62	99	B
9	CAFFERY	67	66	98	68	56	97	R
10	COSTELLO	47	42	89	99	45	97	L
11	GILL	72	74	73	99	60	99	R

CAFFERY 28
WAGE £4300 P.W.
1 YEAR CONTRACT
INSURE:3 £860
HANDLING......67
TACKLING......66
PASSING......98
SHOOTING......68
CONTROL......56
FITNESS......97
AGGR'SION...5
MORALE......9
FOOT......RIGHT
PLAYED......0
SCORED......0
CONCEDED...0
DPTS......0
TRAINING:
GENERAL
MEDIUM

LEFT / RIGHT
TACKLING SOFT
PASSING LOW
MARKING MAN TO MAN
SHOOTING LONG RANGE
STYLE PASSING
FORMATION 4-4-2
GK:EXCEPTIONAL MF:THE ULTIMATE TEAM RATING
DF:OUTSTANDING AT:V.GOOD * EXCEPTIONAL
GOAL DEF MID ATT
ROF
POWER

Προσπαθώντας να ανασκευάσει τις εντυπώσεις που δημιουργήθηκαν από την πρώτη έκδοση του Premier Manager, η Gremlins παρουσιάζει το δεύτερο της σειράς, με εμφανώς βελτιωμένο user interface και gameplay, το οποίο στοχεύει να θέσει το standard στην κατηγορία των εξομοιωτών... προπονητή.

Το Premier Manager προσπαθεί να θέσει τα στάνταρ στην κατηγορία του, με το μεγάλο βήμα που έχει κάνει στον τομέα του gameplay. Προς όφελος αυτού έχουν παραμεληθεί άλλες πλευρές του προγράμματος (γραφικά, ήχος και φιλικότητα), με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένα αμφιλεγόμενο παιχνίδι.

Ξεκινώντας το Premier Manager II, ο παίκτης καλείται να επιλέξει την ομάδα την οποία θα "κυβερνήσει" στην πορεία μέσα από τις κατηγορίες του αγγλικού ποδοσφαίρου. Μπορεί να παιχτεί και διπλό, οπότε υπάρχει η δυνατότητα εισαγωγής και δεύτερου παίκτη (στο παιχνίδι η εναλλαγή από τον ένα στον άλλο γίνεται με το SPACE BAR). Αμέσως μετά, και πριν από το βασικό μενού, ο παίκτης καλείται να κανονίσει ορισμένους (μέχρι τέσσερις) φιλικούς αγώνες για να δοκιμάσει τις δυνατότητες της ομάδας του και να πετύχει την καλύτερη οργάνωσή της ενόψει του επερχόμενου πρωταθλήματος. Οι περισσότερες ομάδες δεν θα δεχτούν να παίξουν εκτός έδρας, γι' αυτό μάλλον θα ξενιτευτείτε. Η ομάδα του παίκτη ανήκει στην ερασιτεχνική κατηγορία Αγγλίας. Πάνω από αυτήν υπάρχουν η πρώτη, η δεύτερη και η τρίτη κατηγορία, ενώ πάνω από αυτές η εθνική κατηγορία (Premier). Φυσικά, υπάρχει και η Ευρώπη: Κύπελλο Ουέφα, Πρωταθλητριών και Κυπελλούχων.

Το κέντρο του προγράμματος είναι μια οθόνη με 13 εικονίδια, από την οποία ο παίκτης οδηγείται στις επιμέρους εργασίες του Premier Manager II.

Μία από αυτές είναι και η επιλογή της ομάδας. Οι παίκτες χωρίζονται σε τερματοφύλακες, αμυντικούς, κεντρώους και επιθετικούς, ενώ μια σειρά από παραμέτρους δείχνει την ακριβή τους κατάσταση: ικανότητα στο χειρισμό της μπάλας με τα χέρια (handling), ικανότητα τάκλιν (tackling), ικανότητα στις πάσες (passing) και στο σουτάρισμα (shooting). Δύο ακόμα παράμετροι δείχνουν τη "φόρμα", στην οποία βρίσκεται ο παίκτης (Fitness), και την

KOSTAS
1 2 3
4 5 6
7 8 9
R 0 C
TONE
MUTE
ROF

CLUB SECRETARY	753423
JOB CENTRE	815655
INSURANCE	818109
COACHES	
P.Stein	815400
B.Newell	815301
F.Darby	815202
P.Holzman	815103
J.Snodin	815004
PHYSIOTHERAPIST	
T.Wilson	816432
SCOUT	
R.McGee	816751
YOUTH TEAM COACH	
P.Capelton	818382

HANG UP

YOUR EMPLOYEES	TYPE	RATING	WAGE	AGE
P.Stein	Head Coach	The Ultimate	£5760	45
B.Newell	Coach (HN)	The Ultimate	£5940	49
F.Darby	Coach (TK)	The Ultimate	£5820	42
P.Holzman	Coach (PS)	The Ultimate	£5880	46
J.Snodin	Coach (SH)	The Ultimate	£5820	45
T.Wilson	Physio	The Ultimate	£5940	48
R.McGee	Scout	The Ultimate	£5880	42
P.Capelton	Youth Team	The Ultimate	£5820	45
NAME	TYPE	RATING	WAGE	AGE
L.McLoughlin	Head Coach	V.Good ★★★★	£4080	41
R.Power	Coach (HN)	The Ultimate	£5820	41
R.Foreman	Coach (TK)	The Ultimate	£5700	54
D.O'Connor	Coach (PS)	V.Good ★★★★★	£4200	45
A.Charles	Coach (SH)	Exceptional	£5640	40
T.Carter	Physio	V.Good ★★★★★	£4320	48
W.Gordon	Scout	Superb	£4500	50
N.Johnson	Youth Team	Superb	£4680	48

LEAVE JOB CENTRE



Η ΚΥΡΙΑ ΟΘΟΝΗ



1. Αγοραπωλησίες παικτών
2. Ιστορία του προπονητή
3. Εργασίες δίσκου
4. Οι αγώνες των κυπέλλων
5. Παράμετροι του προγράμματος
6. Το FAX: νέα και πληροφορίες για αγώνες
7. Οικονομικά στοιχεία
8. Εναρξη αγωνιστικής
9. Βαθμολογία
10. Τηλέφωνο: προπονητές, ασφαλίσεις, πράκτορες κ.λπ.
11. Ομάδα
12. Sponsors
13. Βελτιώσεις του γηπέδου

ικανότητά του στο χειρισμό της μπάλας (Control). Κάθε τι βαθμολογείται από 0 έως 99, ενώ η ολική αξία του παίκτη βαθμολογείται με ένα επίθετο και αστεράκια (από 1 έως 5). Κατά αύξουσα σειρά (που ισχύει και για ομάδες και για υπαλλήλους) οι επιθετικοί προσδιορισμοί είναι οι εξής: Fair, Good, Very good, Superb, Outstanding, World Class, Exceptional και The Ultimate. Η βαθμολογία με αστεράκια δεν χρησιμοποιείται για παίκτες, ομάδες κ.λπ. από superb και άνω.

Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δίνει κανείς στην παράμετρο fitness των παικτών, γιατί αν αυτή πέσει πολύ χαμηλά γίνονται επιρρεπείς σε τραυματισμούς.

Το τηλέφωνο είναι το σημείο από όπου μπορεί να γίνει ένας μεγάλος αριθμός εργασιών. Μια επικοινωνία με το κέντρο εύρεσης εργασίας δείχνει τους ανθρώπους σε διάφορες ειδικότητες που περιμένουν για πρόσληψη σε κάποια ομάδα. Τηλεφωνώντας στον προπονητή μπορεί να ρυθμιστεί με ακρίβεια η προπόνηση που θα κάνει ο κάθε παίκτης. Ετσι, μπορούν να βελτιωθούν συγκεκριμένες αδυναμίες ενός παίκτη. Επειδή πολλές φορές θα χτυπηθεί η ομάδα από τραυματισμούς, μια πολύ καλή λύση, αλλά και ανάγκη, αποτελεί η ασφάλιση των ποδοσφαιριστών. Μπορεί να καλύπτει μισθό και άλλα πολλά. Σε περίπτωση τραυματισμών, ο φυσιοθεραπευτής και η θεραπεία που θα ακολουθηθεί σε κάθε συγκεκριμένο τραυματισμό επιλέγονται επίσης από το τηλέφωνο. Μερικές ακόμα δουλειές που μπορούν να γίνουν είναι να οριστεί κάποιος πράκτορας ο οποίος θα ψάχνει για παίκτες που του ορίζουμε, ή να δοθούν συγκεκριμένες οδηγίες στον προπονητή της νεανικής ομάδας, ώστε να τροφοδοτείται η κύρια ομάδα με νέα ταλέντα.

Οπως και στο The Manager, υπάρχουν sponsors που θα καλύψουν μεγάλο μέρος των εξόδων της ομάδας, με αντάλλαγμα τη διαφήμισή τους. Οι προτάσεις είναι πολλές και η επιλογή τους αρκετά δύσκολη. Το ίδιο ισχύει και για τις βελτιώσεις του γηπέδου, οι οποίες μπορούν να έχουν δραματική επίδραση σε φιλάθλους και ομάδα.

Για παράδειγμα, το πάρκιν των αυτοκινήτων που επιτρέπει την πρόσβαση σε περισσότερο κόσμο (φυσικά για μεγάλα γήπεδα), η ασφάλεια του αγωνιστικού χώρου (ώστε να αποφεύγονται πρόστιμα από FIFA) κ.λπ. Φυσικά, πρέπει να χτίζονται κερκίδες όσο βελτιώνεται η ομάδα και να ρυθμίζεται κατάλληλα η τιμή του εισιτηρίου.

Κοινό σε όλα τα παιχνίδια του τύπου αυτού αποτελεί ο δανεισμός, ο οποίος δεν λείπει ούτε από το Premier Manager II, όπως και η αγορά παικτών. Μόνο που στο τελευταίο υπάρχει μια μικρή διαφοροποίηση: Υποβάλλουν όλες οι ενδιαφερόμενες ομάδες τις προτάσεις τους και στο τέλος ο παίκτης διαλέγει μόνος του. Αυτό είναι εντελώς διαφορετικό από το να διαπραγματεύεται κάποιος παίκτες μέσω πράκτορα ή της ομά-





Η ΟΜΑΔΑ

1. Παίκτες
2. Συστήματα και τακτικές
3. Στατιστικά για κάθε παίκτη, από τον προηγούμενο αγώνα
4. Συγκριτικά των αντιπάλων
5. Τραυματισμοί και άλλες απώλειες
6. Πρόγραμμα ομάδας
7. Τροποποίηση ονομάτων
8. Εξοδος
9. Χαρακτηρισμοί των γραμμών της ομάδας
10. Ρεζέρβες
11. Δύο αναπληρωματικοί
12. Αναπληρωματικός τερματοφύλακας
13. Επιθετικοί
14. Κεντρικοί
15. Αμυντικοί
16. Τερματοφύλακας
17. Χαρακτηριστικά κάθε παίκτη
18. Αναλυτικά στοιχεία του επιλεγμένου παίκτη

δας του, οπότε έχει δυνατότητα πολλών προσπαθειών. Σε αυτή την περίπτωση μπορεί να τροποποιεί το ποσό που δέχεται ο παίκτης μέχρι να πετύχει το σωστό συνδυασμό.

Το FAX είναι το σημείο από όπου μπορεί ο παίκτης να πάρει πληροφορίες για προηγούμενους αγώνες, να δει την επόμενη αγωνιστική και να διαβάσει τα νέα.

Πριν από κάθε αγώνα επιλέγεται η 11άδα, 2 αναπληρωματικοί παίκτες και 1 αναπληρωματικός τερματοφύλακας. Με το ποντίκι πάνω στους παίκτες δίνονται πλήρη στοιχεία, ενώ, όπως είναι φυσικό, γίνεται και τοποθέτηση της ομάδας στο



γήπεδο. Αυτό, αν και γίνεται μέσα από προκαθορισμένα συστήματα (δεν τοποθετείται ένας ένας παίκτης στη θέση του), τελικά αφήνει πολύ μεγάλη ελευθερία στον παίκτη να στήσει την ομάδα όπως θέλει, μέσω επιμέρους τεχνικών. Ετσι, μπορεί να περνά με "καμινάδες" στην επίθεση, να επιχειρεί σουτ από διάφορες αποστάσεις, να παίζει ζώνη ή man to man κ.λπ. Ολα αυτά πάντα δουλεύουν σε συνδυασμό με το σύστημα, και η ευχάριστη έκπληξη για τον παίκτη είναι ότι η επίδρασή τους είναι εμφανής στον τρόπο ανάπτυξης της ομάδας. Μόλις γίνει και η τελευταία επιλογή, η ομάδα ρίχνεται στον αγώνα. Αυτό που βλέπει ο παίκτης είναι μια μικρή μπάλα που δείχνει το μέρος όπου παίζεται το παιχνίδι στο γήπεδο και ταυτόχρονα παρακολουθεί μια σειρά από στοιχεία, όπως κάρτες, χρόνος κατοχής της μπάλας κ.λπ. Οι εναλλαγές της μπάλας και η κίνηση στο γήπεδο επηρεάζονται ολοφάνερα από την τακτική που ακολουθούν οι ομάδες στο γήπεδο και τις δυναμικότητές τους.

Ετσι, για παράδειγμα, αν καμία ομάδα δεν χρησιμοποιεί "καμινάδες" και μακρινά σουτ, το παιχνίδι είναι στρωτό, ενώ με τους αντίθετους χειρισμούς η μπάλα πετάγεται από το ένα μέρος στο άλλο. Στις περιπτώσεις καλών φάσεων υπάρχουν υποτυπώδη animations, τα οποία σπάζουν τη μονοτονία και μπορούν να καταλήγουν σε γκολ, αποκρούσεις και άουτ. Η ταχύτητα της εξέλιξης του αγώνα μπορεί να ρυθμιστεί σε πολλά επίπεδα, ενώ, όπως είναι φυσικό, ανά πάσα στιγμή μπορεί να διακοπεί το παιχνίδι για αλλαγές.

Στην πράξη, το Premier Manager II δεν είναι δύσχρηστο, παρά τις ατελείωτες ρυθμίσεις και εντολές που μπορούν να δοθούν. Θα μπορούσε όμως να είναι πολύ καλύτερο στο θέμα του χειρισμού. Οι πάρα πολλές παράμετροι δίνουν αρκετή δουλειά

ΤΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

KOSTAS SOUTHPORT 1 : PREMIER
CONTRACT : 2 £12968206 MONDAY WEEK 1 : 2005

YEARLY CLUB BANK STATEMENT

ITEM	DEBIT	CREDIT
Gate Receipts	0	0
Club Wages	0	0
Transfer Fees	0	0
Club Fines	0	0
Grants For Club	0	0
Club Bills	0	0
Miscellaneous Sales	0	0
Bank Loan Payments	0	0
Ground Improvements	0	0
Advertising Boards	0	0
Other Items	0	0
Account Interest	0	0
Yearly Total	0	0

Yearly Balance 0
Money In Account £12968206
Overdraft Limit £5000000

1. Ισολογισμός αγωνιστικής
2. Ισολογισμός χρόνου
3. Πληροφορίες για δάνεια
4. Αίτηση δανείου
5. Μισθοί παικτών και υπαλλήλων
6. Εισιτήριο και στατιστικά θεαματικότητας
7. Στοιχεία για σπόνσορες και συμφωνίες του γηπέδου
8. Κατάσταση του γηπέδου
9. Εξοδο

στους επίδοξους προπονητές και δείχνουν ότι όποιος ασχοληθεί μαζί του έχει πολύ δρόμο για να το δαμάσει. Κάτι όμως δεν είναι όπως το λέει το manual: θεωρητικά, ο παίκτης δεν θα αντιμετωπίσει ομάδα με χαρακτηρισμό ultimate, αν και προβλέπεται από το πρόγραμμα, γιατί θα είναι σαν να προσπαθεί να αντιμετωπίσει τη Βραζιλία του '70 με μια παιδική ομάδα της γειτονιάς! Ομως μετά από 12 χρόνια εξέλιξης, η ομάδα μας έγινε σχεδόν εξ ultimate. Ευτυχώς, πάλι αντίθετα με τις αναφορές του manual, υπάρχει περίπτωση κάποια

Η ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

KOSTAS SOUTHPORT 1 : PREMIER
CONTRACT : 2 £13347662 WEDNESDAY WEEK 1 : 2005

PREMIER LEAGUE TABLE

PS	CLUB NAME	P	W	D	L	F	A	PTS
1	SOUTHPORT	0	0	0	0	0	0	0
2	NORWICH CITY	0	0	0	0	0	0	0
3	SHEFFIELD WED	0	0	0	0	0	0	0
4	WOLVERHAMPTON	0	0	0	0	0	0	0
5	CHELSEA	0	0	0	0	0	0	0
6	MIDDLESBOROUGH	0	0	0	0	0	0	0
7	STOCKPORT COUNTY	0	0	0	0	0	0	0
8	NEWCASTLE UTD	0	0	0	0	0	0	0
9	BRISTOL CITY	0	0	0	0	0	0	0
10	BRENTFORD	0	0	0	0	0	0	0
11	MANCHESTER UTD	0	0	0	0	0	0	0
12	LEEDS UTD	0	0	0	0	0	0	0
13	EVERTON	0	0	0	0	0	0	0
14	TRANMERE ROVERS	0	0	0	0	0	0	0
15	NOTTS COUNTY	0	0	0	0	0	0	0
16	BLACKBURN ROVERS	0	0	0	0	0	0	0
17	COVENTRY CITY	0	0	0	0	0	0	0
18	LUTON TOWN	0	0	0	0	0	0	0
19	WIMBLEDON	0	0	0	0	0	0	0
20	SWINDON TOWN	0	0	0	0	0	0	0
21	LEYTON ORIENT	0	0	0	0	0	0	0
22	LIVERPOOL	0	0	0	0	0	0	0

1. Βαθμολογία
2. Βαθμολογία εντός/εκτός έδρας
3. Γράφημα με ισοπαλίες/νίκες/ήττες
4. Πορεία ομάδας
5. Στοιχεία για την επιλεγμένη ομάδα και το γήπεδό της
6. Πρόγραμμα της επιλεγμένης ομάδας
7. Top scorers
8. Στατιστικά διαιτητών
9. Εξοδος

φορά να χάσει, με αποτέλεσμα αποκλεισμούς από κύπελλα κ.λπ. Φυσικά μπορεί και να σαρώσει όλους τους τίτλους των διοργανώσεων στις οποίες συμμετέχει...

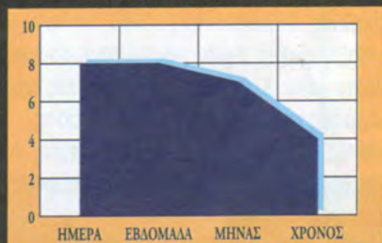
Προσωπικά μου φάνηκε λίγο πιο εύκολο από το The Manager της Kron Software, το οποίο δεν έχει να επιδείξει τόσες πολλές παραμέτρους και εξειδικεύσεις (είναι αρκετά πιο απλό), όμως, από την άλλη, έχει να προσφέρει αρκετά γραφικά που το κάνουν πιο ευχάριστο. Παρ' όλα αυτά όμως, το Premier Manager II είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι με μοναδική πρωτοτυπία στο gameplay, το οποίο αποδεικνύεται αρκετά εθιστικό και σίγουρα πολλοί θα το βρουν καλύτερο από τον κύριο αντίπαλό του. Θα ικανοποιήσει τους φίλους της κατηγορίας...

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ SOCCER MANAGER SIMULATOR

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ GREMLINS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Γύρω στον ένα μήνα θα χρειαστεί ένας καλός gamer για να ανατρέψει τις προβλέψεις του manual.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Ως επί το πλείστον περιορίζονται στα εικονίδια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 55%

Λιγοστός.
ΗΧΟΣ 50%

Δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα που να συμβαίνουν σε έναν manager και να μην τα υποστηρίζει!
GAMEPLAY 95%

Εθιστικό παιχνίδι, χάνει κυρίως από την έλλειψη γραφικών.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

SUPER SIDEKICKS

Την πρώτη φορά που το είδαμε ήταν στις αίθουσες των ηλεκτρονικών και ομολογούμε πως πάθαμε την πλάκα μας. Βέβαια, μας στοίχισε κάτι παραπάνω, αλλά χαλάλι του. Τη δεύτερη φορά, το είχαμε στο γραφείο μας και του δώσαμε να καταλάβει (βλέπετε τζάμπα ήταν). Για όσους δεν το 'πιασαν, μιλάμε για το υπέροχο ποδοσφαιράκι Super Sidekicks που έχουν τη χαρά να χαίρονται οι κάτοχοι του Neo Geo.

Το Super Sidekicks, λοιπόν, ξεκινά με τα γνωστά βασικά μενού, που υπάρχουν σε αυτού του είδους τα παιχνίδια: επίπεδο δυσκολίας, διάρκεια παιχνιδιού, επιλογή πρωταθλήματος (τρία στο σύνολο, το ένα μάλιστα είναι 2 players), επιλογή μιας από τις 12 ομάδες που διαθέτει, ή μίας ομάδας Superstar με τους καλύτερους παίκτες, όπου μπορείτε να δείτε πραγματικά τι σημαίνει ποδόσφαιρο, επιλογή γηπέδου, καιρικών συνθηκών κ.λπ.

Αφού διαλέξουμε τον τρόπο και την ομάδα με την οποία θα αγωνιστούμε περνάμε στο παιχνίδι. Σφύριγμα του διαιτητή και φύγαμε. Εκεί μας περιμένει μια έκπληξη: παίκτες, των οποίων το μέγεθος μας φαίνεται τεράστιο (βλέπετε, είχαμε συνηθίσει στο Sensible), η ταχύτητα εκπληκτική, καθώς και η ρεαλιστική κίνηση που διαθέτουν. Εδώ πρέπει να πούμε πως κάθε ομάδα διαθέτει και μερικούς παίκτες "αστέρια". Αυτούς μπορείτε να τους καταλάβετε από το ενδεικτικό σηματάκι που υπάρχει από πάνω τους (ACE), όταν κατέχουν την μπάλα ή περιμένουν να τους δώσετε κάποια πάσα για να κάνουν αυτό που πολύ καλά γνωρίζουν. Επίσης, να ξέρετε πως αυτοί οι παίκτες είναι και οι πιο γρήγοροι, οι πιο πολύτιμοι και οι πιο τεχνίτες απ' όλους τους άλλους.



Πάντως, άσχετα με το αν είσαι ή όχι ACE, έχεις απόλυτο έλεγχο της μπάλας, χωρίς αυτή να φεύγει από τα πόδια σου. Εδώ πρέπει να πούμε πως κατά τη διάρκεια του αγώνα, μπροστά από τον παίκτη που κοντρολάρουμε υπάρχει ένα μικρό βελάκι. Αυτό, αναλό-













γως της κίνησης του joystick, μας δείχνει την κατεύθυνση που θα πάρει η μπάλα όταν σουτάρουμε.

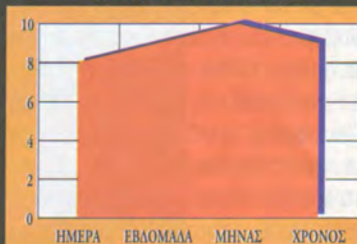
Μιλήσαμε για σουτ. Λοιπόν, η κάθε μας κίνηση, ή ο τρόπος με τον οποίο θα πατήσουμε το fire, πρέπει να είναι πολύ προσεκτική και όχι τυχαία. Ανάλογα με τον τρόπο που θα πατήσουμε το fire και σε συνδυασμό με το joystick, μπορούμε να δώσουμε σιγανές πασούλες ή ψηλοκρεμαστές, να σουτάρουμε βολίδα, να κάνουμε σέντρα, να βάλουμε φάλτσο... Αλλά εκείνο που μας εντυπωσίασε είναι ότι ανάλογα με τον τρόπο που θα στείλουμε την μπάλα σε κάποιο συμπαίκτη, αυτός μπορεί να τη στοπάρει με το στήθος ή με το κεφάλι. Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να περάσουμε μαζί με την μπάλα πάνω από κάποιον αντίπαλο που θα προσπαθήσει με τάκλιν να μας την αποσπάσει. Αν είμαστε κάπως πιο γεροδεμένοι από αυτόν, μπορούμε να τον ρίξουμε κάτω και να προχωρήσουμε σαν να μη συμβαίνει τίποτα. Προσοχή όμως: υπάρχει και διαιτητής, ο οποίος δεν διστάζει να βγάλει και κόκκινη αν χρειαστεί. Τι, δεν έχει ψαλιδάκια; Κούνια που σας κούναγε, να δείτε ψαλιδάκι που κάνουν (αρκεί να πετύχετε τη στιγμή και να μην μπερδέψετε τα πλήκτρα) να σας φύγει το κεφάλι. Ναι, και πέναλτι έχουμε. Μάλιστα, στα πέναλτι αλλάζει τελείως το σκηνικό. Βρισκόμαστε στα έντεκα βήματα και βλέπουμε τον αντίπαλο τερματοφύλακα. Αν κάτσουμε και σκεφτούμε τι πρέπει να κάνουμε, το χάσαμε το παιχνίδι. Ο υπολογιστής μάς διαθέτει μόλις τρία δευτερόλεπτα, κατά τη διάρκεια των οποίων πρέπει εμείς να δώσουμε κατεύθυνση με το joystick και να σουτάρουμε, αλλιώς αναλαμβάνει μόνος του να το εκτελέσει και μερικές φορές το πετάει και έξω ο άτιμος. Στα κόρνερ, αλλά και στα πλάγια άουτ, μας δίνεται η ευκαιρία να δούμε πού θα πετάξουμε την μπάλα (σκρολάρει η οθόνη) αλλά και να ελέγξουμε τη δύναμή της.

Αν τελικά μετά απ' όλα αυτά καταφέρουμε και βάλουμε γκολ (πλάκα κάνω, τα πράγματα δεν είναι τόσο τραγικά όσο τα παρουσιάζω), τότε γίνεται χαμός. Ο σκόρερ τρέχει προς τον πάγκο και δέχεται τα συγχαρητήρια ή προς τους φιλάθλους ή κάνει τσουλήθρα στο γήπεδο και πέφτουν πάνω του οι συμπαίκτες του για να τον συγχαρούν, ενώ το πλήθος ζητωκραυγάζει. Ναι, όλα είναι τόσο καλά στημένα στο Super Sidekicks που καταφέρνουν να σε κάνουν να πιστεύεις πως βρίσκεσαι μέσα στο γήπεδο, αν όχι πως είσαι ο σκόρερ του τέρματος. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι οι ομάδες που μετέχουν στο πρωτάθλημα είναι όλες όπως τις ξέρουμε, με τις γνωστές τακτικές τους, με τις ξεχωριστές ικανότητές τους, το βρόμικο ή καθαρό παιχνίδι τους κ.λπ. Ετσι, έχουμε την Ιταλία με την αδιαπέραστη άμυνά της, τη Βραζιλία με το γνωστό αγωνιστικό στιλ που διαθέτει, την Ολλανδία με τους καλύτερους παίκτες (στα χαρτιά τουλάχιστον) και όλες τις άλλες ομάδες που η καθεμιά τους έχει και τα δικά της ιδιαίτερα χαρίσματα. Οχι, δυστυχώς δεν υπάρχει η Ελλαδάρα μας, ή μήπως είναι αυτή η Super Star Team;

ΤΟΥ U. GRELLONI

ΕΙΔΟΣ	FOOTBALL SIMULATION
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SNK

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τα παιχνίδια που δεν τα βαριέσαι ποτέ!!!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Μεγάλα sprites με τρομερό animation.
ΓΡΑΦΙΚΑ 94%

Τώρα, στο σπίτι σας παίζετε ή μέσα σε γήπεδο βρίσκεστε;
ΗΧΟΣ 93%

Στο τελευταίο ψαλιδάκι που έκανα, αντί να καρφώσω την μπάλα στα δίχτυα, κάρφωσα τον τερματοφύλακα με το παπούτσι μου (άσχετο).
GAMEPLAY 93%

Μην φεύγετε, πάω να το αγοράσω και τα ξαναλέμε.
ΓΕΝΙΚΑ 95%

STAR TREK
25th ANNIVERSARY

Λοιπόν, με το καλό. Το πρώτο review που γράφουμε αποκλειστικά για Amiga 1200. Με καθυστέρηση ενός και πλέον χρόνου από την έκδοση για PCs, την οποία είχατε δει στο περιοδικό μας σε παλαιότερο τεύχος, το "Star Trek: η 25η επέτειος" κυκλοφορεί και για την Amiga. Αν όμως δεν έχετε σκληρό δίσκο και AGA chipset, μάλλον δεν θα μπορέσετε να παίξετε την πολύ καλή αυτή περιπέτεια... Το παιχνίδι αρχίζει με την εγκατάσταση - από τις πιο χρονοβόρες που έχουμε δει στην Amiga - η οποία απαιτεί 15 MB ελεύθερα στο σκληρό κατά τη διάρκειά της, ενώ στο τέλος καταλαμβάνει "μόνο" 9 MB. Ξεκινάει με ένα 3D demo, κατά τη διάρκεια του οποίου ακούγεται το soundtrack της σειράς. Ο δίσκος δουλεύει ασταμάτητα και σε λίγο βρίσκεστε μπροστά στην οθόνη του Enterprise, στη γέφυρα του σκάφους, με όλα τα μέλη του πληρώματος στις θέσεις τους. Το Star Trek εξελίσσεται με τρόπο παραπλήσιο με αυτόν της πλοκής στη σειρά. Ο παίκτης παίζει το ρόλο του James T. Kirk, του καπετάνιου του Enterprise. Θεωρητικά, το πλήρωμα του σκάφους βρίσκεται στο έλεος των επιλογών του, ενώ τα μέλη του αποτελούν φυσικά τους ήρωες της σειράς, αν και πολλές φορές θα αντιδράσουν σε παράλογες ενέργειες.

Στόχος του παίκτη είναι να φέρει σε πέρας μια σειρά από αποστολές - ανεξάρτητα επεισόδια, μοναδική σχέση των οποίων είναι η βελτίωση των ικανοτήτων του πληρώματος από την επιτυχία σε μια αποστολή. Ουσιαστικά, το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη: τη γέφυρα και όλα τα άλλα μέρη που μπορεί να επισκεφτεί το πλήρωμα, είτε αυτά είναι σκάφη είτε είναι πλανήτες. Το βασικό μέρος της περιπέτειας εξελίσσεται σε άλλα σημεία, όμως μέσα από τη γέφυρα γίνονται οι μάχες - το ιδιόμορφο στοιχείο του Star Trek έναντι των άλλων adventures.





ΣΤΗ ΓΕΦΥΡΑ

Από εδώ ο παίκτης εποπτεύει και ρυθμίζει όλες τις λειτουργίες του αστρόπλοιου. Μπορεί να δίνει εντολές στο πλήρωμα, να ταξιδεύει σε άλλα σημεία του σύμπαντος, να επικοινωνεί με άλλα πλοία και κόσμους και, τέλος, να πολεμά εχθρικά σκάφη. Πάνω στη γέφυρα φαίνονται τα μέλη του πληρώματος, καθένα από τα οποία έχει τη δική του θέση και υπηρεσία. Για κάθε μέλος του πληρώματος έχουμε τα εξής:

1. Captain Kirk. Ελέγχει τις εντολές του αστροστόλου, τις επιδόσεις της ομάδας και μεταβιβάζει, με το μεταφορέα, το πλήρωμα σε κάποιο άλλο σημείο. Λίγος ύπνος είναι απαραίτητος για τον καπετάνιο και το πλήρωμα, ενώ τα options και τα load και save γίνονται από εδώ.

2. Commander Spock. Χρησιμοποιεί τον επιστημονικό σταθμό του σκάφους. Μόλις μπαίνει σε τροχιά ανιχνεύει για ό,τι κινείται και δίνει πλήρη αναφορά. Επίσης χρησιμοποιεί το computer-βιβλιοθήκη, από το οποίο μπορεί να πάρει πληροφορίες για κάποιο θέμα.

3. Commander Scott. Είναι ο μηχανικός του σκάφους. Ελέγχει ζημιές και μηχανές. Κατά τη διάρκεια των μαχών κατευθύνει τα συνεργεία επισκευών, ώστε να διατηρείται σε κάποια ανεκτή κατάσταση το πλοίο. Με ειδική επιλογή μπορεί κάποιος να διαλέξει τις συγκεκριμένες επισκευές που θέλει να προηγηθούν, βγάζοντας off τη γνώμη του κ. Scott. Αμέσως μόλις επισκευαστεί αυτό θα περάσει πάλι στην αυτόματη λειτουργία. Από αυτόν γίνεται και η χρήση της ισχύος εκτάκτου ανάγκης, η οποία όμως διαρκεί πολύ λίγο και απαιτεί αρκετό χρόνο για να ξαναγίνει διαθέσιμη.

4. Lieutenant Uhura. Η αξιωματικός επικοινωνιών, μέσω της οποίας μπορεί κάποιος να πάρει ή να στείλει πληροφορίες σε άλλα πλοία ή πλανήτες. Για να "χρησιμοποιηθεί", πρέπει πρώτα να αποκτήσει επαφή με το στόχο και μετά να δοθούν οι εντολές για μεταφορά data και αρχείων.

5. Lieutenant Sulu. Φέρνει το πλοίο σε





σκαρί καταστραφεί, πάει και το Enterprise.

Warp και Impulse Engines: Οι δύο τύποι μηχανών του Star Trek κινούν το αστρόπλοιο σε δύο διαφορετικές περιστάσεις. Οι πρώτες έχουν την ευθύνη για διαγαλαξιακά ταξίδια, ενώ οι δεύτερες είναι αυτές που χρησιμοποιούνται στις μάχες. Επισκευάζονται σαν ένα και όχι σαν δύο διαφορετικά αντικείμενα.

Η διαθέσιμη ενέργεια διανέμεται από τον υπολογιστή του συστήματος με προτεραιότητες: πρώτα φορτίζονται οι ασπίδες, στη συνέχεια τα phasers και οι τορπίλες φωτονίων και, τέλος, ό,τι περισσεύει δίνεται στην κίνηση του πλοίου με στόχο την τελευταία ταχύτητα που διέταξε ο κυβερνήτης. Αν "πέσουν" πολύ δύσκολες καταστάσεις, το πλοίο είναι πιθανόν να ακινητοποιηθεί και έπειτα από λίγο να επέλθει το μοιραίο...

Κατά τα διαγαλαξιακά ταξίδια, υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός εχθρικών σκαφών, τα οποία μπορεί να έρθουν αντιμέτωπα με το Enterprise, εκτός από τα άλλα αστρόπλοια της Οργάνωσης. Αυτά μπορεί να ανήκουν σε μία από τις τρεις παρακάτω δυνάμεις:

Kningons: Αυτοκρατορία με επιθετικό πολιτισμό, όπου επικρατούν πολεμικές αξίες. Τα σκάφη τους είναι εξοπλισμένα με τορπίλες φωτονίων και παρεμβολείς και κινούνται με ταχύτητες παραπλήσιες αυτής του Enterprise. Η συνάντηση δύο από τα πλοία τους είναι συνήθως θανατηφόρα...

Romulans: Επίσης πολεμοχαρής λαός, με τον οποίο η οργάνωση έχει έρθει σε ειρήνη, που παραβιάζεται όμως και από τις δύο πλευρές. Τα πλοία τους είναι μάλλον αργά και δυσκίνητα, αλλά έχουν το πλεονέκτημα να είναι εξοπλισμένα με πανίσχυρα όπλα, όπως, για παράδειγμα, τορπίλες πλάσματος. Χρησιμοποιούν και συσκευές που τα καθιστούν πολύ δύσκολα στον εντοπισμό τους από τις ανιχνευτικές μονάδες του Enterprise. Μόνο όταν ρίχνουν τορπίλες μπορούν να εντοπιστούν. Μάλιστα, λόγω πρό-

τροχιά, κάτι που είναι απαραίτητο για να κατεβεί το πλήρωμα σε έναν πλανήτη με τον τηλεμεταφορέα. Επίσης ελέγχει τις ασπίδες του πλοίου.

6. Ensign Checkov. Ο πλοηγός του Enterprise. Από αυτόν ενεργοποιείται ο αστρικός χάρτης, από όπου μπορεί κάποιος να εντοπίσει το σημείο όπου θέλει να ταξιδέψει και αυτόματα να μεταφερθεί σε αυτό. Κατά τη διάρκεια των μαχών, ο Checkov ελέγχει τα όπλα: phasers και torpedoes. Προσοχή, δεν μπορείτε να ρίξετε αν τα όπλα δεν έχουν ενεργοποιηθεί!

Τα συστήματα του πλοίου, που είναι ζωτικά για τη λειτουργία του, είναι τα εξής:

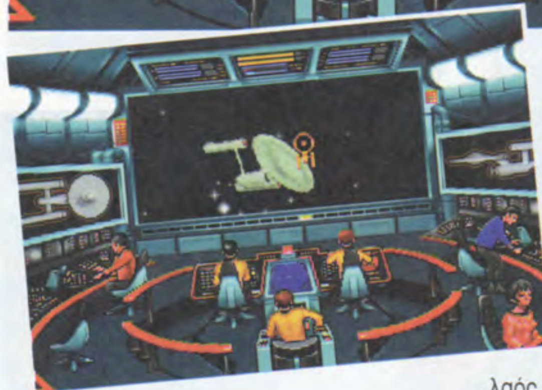
Shields: Οι ασπίδες του πλοίου. Είναι 6 (μία σε κάθε πλευρά του πλοίου) και καταστρέφονται ανεξάρτητα μεταξύ τους. Κάθε χτύπημα που δέχονται μειώνει την αντοχή τους.

Phasers: Οπλα που εκτοξεύουν ακτίνες (κάτι σαν lasers) και πρέπει να επαναφορτίζονται έπειτα από βολή. Τα phasers είναι δύο και μπορεί είτε να καταστραφεί μόνο το ένα είτε και τα δύο...

Photon Torpedoes: Το βαρύ πυροβολικό του Enterprise, που απαιτεί αρκετό χρόνο για να επαναφορτιστεί, αλλά προκαλεί κάπως μεγαλύτερη ζημιά από τα phasers. Επίσης απαιτούν λιγότερη ενέργεια, αλλά κινούνται αργότερα από τις ακτίνες των phasers.

Sensors: Ουσιαστικά, είναι τα "μάτια" του παίκτη. Με τη συσσωρευόμενη ζημιά, παρεμβάλλονται εμπόδια στο οπτικό πεδίο της γέφυρας. Είναι το σημείο στο οποίο πιθανώς





θα θέλατε κάποια στιγμή να ρίξει το βάρος του ο Scott.

Bridge: Αν και καλά θωρακισμένη, η γέφυρα μπορεί να πάθει ζημιά, η οποία θα έχει επιπτώσεις στα όργανα που βρίσκονται μέσα της (έλεγχος του πλοίου). Μόλις καταστραφεί...

Hull: Το σκαρί είναι κάτι το οποίο δεν μπορεί να επισκευαστεί κατά τη διάρκεια μιας μάχης, παρά μόνο μετά από αυτή. Αν το





σφατης συμμαχίας με τους Kningons, αρκετά πολεμικά των τελευταίων είναι εξοπλισμένα με αυτές τις συσκευές.

Elapsi Pirates: Πειρατές του διαστήματος, με μικρά αστρόπλοια και συνήθως χαμηλό επίπεδο πολεμικού εξοπλισμού. Γίνονται επικίνδυνοι όταν επιτίθενται με περισσότερα από ένα πλοία.

ΣΕ ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΛΟΙΑ

Η ομάδα που μεταφέρεται σε άλλα σημεία είναι οι Kirk, Spock, Bones και ένας αξιωματικός ασφαλείας. Αν κάποιος από αυτούς σκοτωθεί, το παιχνίδι τελειώνει, γι' αυτό προσοχή! Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετές προειδοποιήσεις, ώστε να μη χρειάζεται να πάθει κανείς για να μάθει, αλλά και πάλι είναι πιθανόν να σας συμβεί. Εξαίρεση στον παραπάνω κανόνα αποτελεί ο αξιωματικός ασφαλείας, ο οποίος θα αντικατασταθεί στην επόμενη αποστολή από την Οργάνωση. Στο χώρο της δράσης ο παίκτης ελέγχει τον κυβερνήτη, ενώ τα άλλα μέλη θα κινηθούν μόνο όταν οι περιστάσεις το απαιτούν. Οι εντολές του παιχνιδιού δίνονται με το δεξί button του mouse ή το spacebar. Αυτές είναι:



Talk (στόμα): Επιλέγεται ο χαρακτήρας με τον οποίο θα συνομιλήσετε και κατόπιν εμφανίζεται λίστα με τα κείμενα προς επιλογή. Προσοχή, γιατί ό,τι λέγεται έχει σημασία στη βαθμολόγηση της αποστολής. Επίσης, μιλήστε συχνά στα άλλα μέλη της ομάδας για πολύτιμες πληροφορίες που πιθανώς συγκεντρώνουν.

Look (μάτι): Επιλέξτε το αντικείμενο ή το πρόσωπο το οποίο θέλετε να εξετάσετε ή το inventory για να ρίξετε μια ματιά στα πράγματά σας.

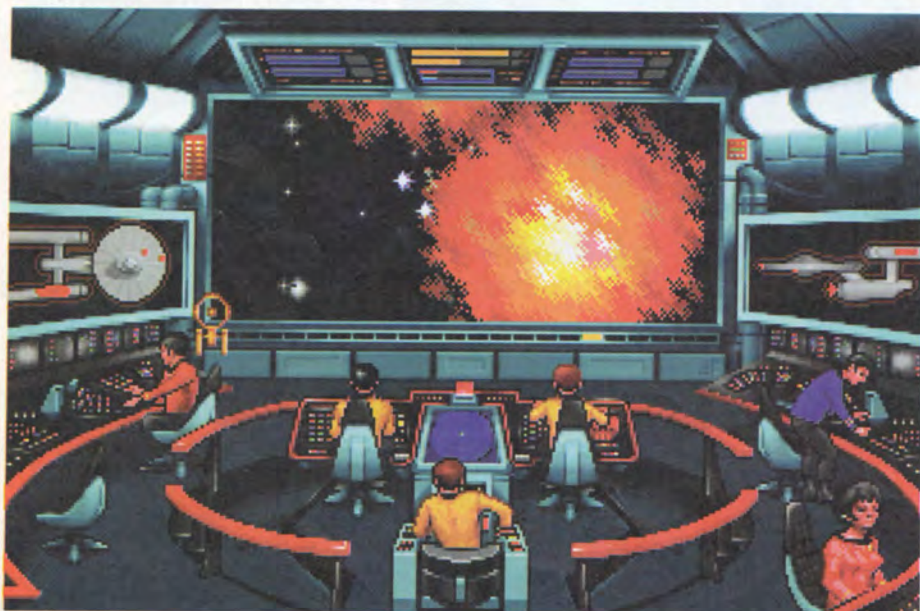
Get (χέρι): Το αντικείμενο που θα επιλέξετε μετακινείται στο inventory.

Use (χέρι με μπάλα): Είναι λειτουργία που απαιτεί δύο αντικείμενα (ή πρόσωπα). Για παράδειγμα, χρησιμοποιήστε τον Spock στο Alien Contraption και θα προσπαθήσει να το δουλέψει. Χρησιμοποιώντας το Medi-Kit στον αξιωματικό ασφαλείας, ο Bones προσπαθεί να τον θεραπεύσει, ενώ ο Kirk με το μηχανισμό επικοινωνίας έρχεται σε επαφή με το πλοίο.

Ο εξοπλισμός που μεταφέρει μαζί του το πλήρωμα σε μία τηλεμεταφορά αποτελείται από τα εξής:

Phaser: Το όπλο της ομάδας, το οποίο, ανάλογα με τη δόση ενέργειας που εξαπολύει, μπορεί να καταστρέφει ή απλά να ακινητοποιεί το στόχο (η επιλογή γίνεται από δύο εικονίδια).

Tricoder: Αισθητήρας και ανιχνευτής για επιστημονικούς και ιατρικούς σκοπούς. Για τραυματισμούς, χρησιμοποιείται με τον Bones, ενώ για επιστημονικούς λόγους με τον Spock.



Medical Kit: Το κουτί Πρώτων Βοηθειών. Μετά τη διάγνωση από το tricoder, χρειάζεται το Medical Kit για τη θεραπεία της πληγής.

Communicator: Με αυτό η ομάδα (Kirk) έρχεται σε επαφή με τον Scott πάνω στο πλοίο, ώστε να πάρει συμβουλές ή να δώσει εντολές.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κάθε αποστολή ξεκινά με τρόπο που θυμίζει την τηλεοπτική σειρά: συζητώντας για κάποια παλιά περιπέτεια ή κάτι παρεμφερές, έρχεται η ειδοποίηση από τον αστροστόλο για κάποιο πρόβλημα σε μία περιοχή. Αμέσως, το Enterprise πρέπει να εντοπίσει το σύστημα προορισμού και να μεταβεί εκεί. Στην πορεία είναι φυσικό να αντιμετωπίσει αρκετά εχθρικά πλοία. Κάθε τρόπος για να εκτελεστεί μια αποστολή θα έχει και διαφορετικό τελικό αποτέλεσμα στη βαθμολόγηση του πληρώματος από τον αστροστόλο. Οσο καλύτερα πάνε τα πράγματα τόσο περισσότεροι είναι οι βαθμοί που θα συγκεντρώσει η ομάδα και θα αυξηθούν οι επιδόσεις της σε μελλοντικές μάχες ή δύσκολες συνθήκες. Για παράδειγμα, καλύτερος έλεγχος του πλοίου συνεπάγεται μεγαλύτερη ευστοχία, γρηγορότερες επισκευές κ.λπ. Ολα αυτά θα είναι απαραίτητα περίπου στο τέλος του παιχνιδιού, οπότε θα χρειαστείτε υψηλές ικανότητες για να τα καταφέρετε...

Το Star Trek ακολουθεί πιστά την ατμόσφαιρα και την πλοκή των επεισοδίων της σειράς. Στους διαλόγους υπάρχει κάποια δόση χιούμορ, αν και δεν φτάνει το επίπεδο άλλων παιχνιδιών της κατηγορίας. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, αλλά αυτό που είναι υπέροχο είναι ο ήχος, ο οποίος περιλαμβάνει διαφορετικά soundtracks για κάθε επεισόδιο, μέσα από τη σειρά.

Το γεγονός της μάχης ίσως ενοχλήσει κάποιους, όπως και να το κάνουμε όμως είναι ένα πρωτότυπο στοιχείο.

Τελικά, είναι ένα πραγματικό διαμάντι, το οποίο πρέπει να παίξουν όλοι οι κάτοχοι Amiga 1200 με σκληρό δίσκο.

Του Γ. Κακαλέτρη



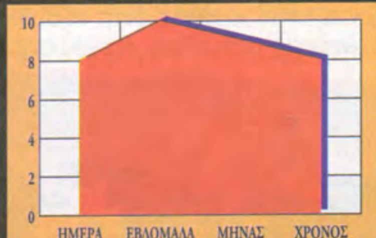






ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	INTERPLAY

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οσοι έχουν τη δυνατότητα, από πλευράς hardware, θα το απολαύσουν για καιρό...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Θα μπορούσαν να είναι καλύτερα στο AGA chipset, αλλά σίγουρα δεν είναι άσχημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Βοηθάει αρκετά στο να τηρηθεί η ατμόσφαιρα της σειράς.

ΗΧΟΣ 95%



Οι μάχες βγάζουν μεν τον παίκτη από τη μονοτονία, αλλά για κάτι τέτοιο μπορεί κάποιος να προτιμήσει το Frontier.

GAMEPLAY 92%



Ατμοσφαιρικό και αρκετά μεγάλο.

ΓΕΝΙΚΑ 90%



SECOND SAMURAI

Είναι γνωστό ότι ένα μεγάλο μέρος των ανά τον κόσμο πωλήσεων των computer games είναι παιχνίδια που αφορούν στη βία. Προς αυτή την κατεύθυνση βέβαια έχουν στρέψει το ενδιαφέρον τους και οι εταιρίες παιχνιδιών, αφ' ενός γιατί αυξάνουν τα κέρδη τους και αφ' ετέρου γιατί ενισχύεται το prestige τους.

Στα παιχνίδια αυτά οι gamers εξωτερικεύουν τα πολεμικά τους ένστικτα, ενώ οι καλές επιδόσεις τους τονώνουν τον εγωισμό τους. Το θετικό στοιχείο είναι ότι οι παίκτες υπερασπίζονται πάντα το καλό ενάντια σε οτιδήποτε έχει σκοπό να βλάψει την ανθρωπότητα. Η Psygnosis, ακολουθώντας αυτή την ιδέα, κυκλοφόρησε το Second Samurai, το οποίο - όπως εύκολα καταλαβαίνουμε - αποτελεί τη συνέχεια του First Samurai, που είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία. Ο Yo Demon King, τον οποίο θυμόμαστε από το πρώτο Samurai, έχει ανασυντάξει τις δυνάμεις του και είναι έτοιμος να ξεκινήσει για μία ακόμη φορά το διαβολικό έργο του. Οπως είναι φυσικό, ο μόνος που μπορεί να του αντισταθεί είστε εσείς. Το νεαρό της ηλικίας σας σάς δίνει το θάρρος και το κουράγιο να αντέξετε στις δοκιμασίες που θα βρεθούν στο δρόμο σας.







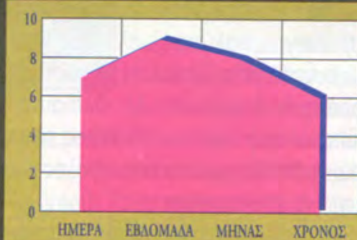
Το παιχνίδι αυτό, όπως και το πρώτο, είναι ένα arcade που χωρίζεται σε σχετικά μικρές πίστες, οπότε κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών. Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν προσεχτεί ιδιαίτερα και τα sprites του είναι μεγάλα και καλοσχεδιασμένα. Το animation των γραφικών είναι ομαλό και οι κινήσεις που έχουμε στη διάθεσή μας αρκετές.

Υπάρχει ποικιλία εχθρών, οι οποίοι έχουν ως σκοπό την εξόντωσή σας, ώστε να μπορέσει ο Yo Demon King να πραγματοποιήσει άνετα τα σχέδιά του. Ο ήχος του παιχνιδιού βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα και τα εφέ που χρησιμοποιούνται είναι εύστοχα και ωραία. Στο gameplay δίνουμε επίσης καλό βαθμό, αφού σας κρατά μπροστά στο μόνιτορ για μεγάλο χρονικό διάστημα. Υπάρχει εξάλλου και επιλογή για διπλό, το οποίο αυξάνει την ευκολία στο να τελειώσετε το παιχνίδι και εντείνει το συναγωνισμό. Γενικά, πρόκειται για ένα καλό arcade με αρκετές μάχες, το οποίο θα σας ενθουσιάσει.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PSYGNOSIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Υπάρχει αρκετό περιεχόμενο στο παιχνίδι, ώστε να το κρατήσει ζωντανό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: argiris.

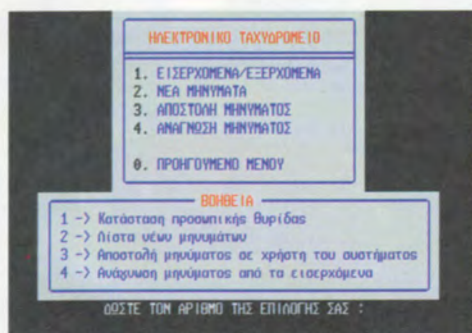
Ομορφα χρώματα και ομαλό animation.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Το μοναδικό ίσως μελανό σημείο του.	ΗΧΟΣ	72%
Η επιλογή για διπλό το κάνει υπέροχο.	GAMEPLAY	79%
Μία καλή συνέχεια ενός επιτυχημένου παιχνιδιού.	ΓΕΝΙΚΑ	75%

ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!



... ΕΧΕΤΕ ΚΑΘΕ ΛΟΓΟ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΣΗΜΕΡΑ

CompuLink
Basic Pack



ELECTRONIC MAIL



DOWNLOADING SOFTWARE

Το πακέτο συνδρομής **BASIC PACK** σάς συνδέει τώρα με τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες Επικοινωνίας και Υποστήριξης της CompuLink. Έτσι, 24 ώρες το 24ωρο, έχετε αυτό που ζητάτε: Απεριόριστη Ελευθερία στην Επικοινωνία σας!

- Real time επικοινωνία
- Το πιο αξιόπιστο, γρήγορο και αδιάλειπτο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Μοναδικές δυνατότητες downloading software από μιά μεγάλη σειρά CD-ROM.
- On Line τηλεαγορές.
- Συναναστροφές και συζητήσεις on-line

Αποκτήστε σήμερα το **BASIC PACK**, το βασικό πακέτο συνδρομής της CompuLink, με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΑΣ ΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ!

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή, ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....



Hook™

Το πασίγνωστο παραμύθι Peter Pan σίγουρα όλοι το γνωρίζετε, άσχετα αν έχετε δει την πολύ επιτυχημένη ταινία του Spielberg, η οποία προβλήθηκε πρόσφατα στις αίθουσες των κινηματογράφων. Πραγματικά, αποτέλεσε μία από τις μεγαλύτερες εμπορικές επιτυχίες. Ως γνωστόν, ό,τι φέρνει χρήμα στον κινηματογράφο αποκλείεται να μη φέρει και στις εταιρίες software. Ετσι, η Sony αποφάσισε να κυκλοφορήσει το Hook για όλες τις κονσόλες. Σε αυτό το τεύχος, έχουμε τη χαρά να παρουσιάσουμε την έκδοσή του για Mega Drive.

Το παιχνίδι ξεκινάει στο μπαλκόνι του σπιτιού του Peter, όπου ο Peter συζητάει με τα δύο μικρά παιδιά του, κοιτάζοντας τα άστρα. Ξαφνικά, εξαφανίζονται τα παιδιά του. Επειτα από λίγο, εμφανίζεται μπροστά στον Peter η νεράιδα Tinky, η οποία του λέει ότι τα παιδιά τα έχει απαγάγει ο captain Hook (του τη φύλαγε από τότε που ο Peter Pan, ως αρχηγός των μικρών ορφανών παιδιών, κατάφερε να νικήσει το διάσημο και τρομερό πειρατή Hook) και ότι μόνο αυτός θα μπορούσε να τα σώσει. Ετσι, του λέει να πετάξουν μαζί μέχρι την ονειροχώρα. Ο Peter αδυνατεί να πιστέψει ότι κάποτε αυτός νίκησε τον πειρατή και ότι θα μπορούσε να πετάξει. Ετσι η Tinky, μη έχοντας άλλη επιλογή, τον κοιμίζει και τον μεταφέρει στο χώρο όπου μεγάλωσε.

Η ιστορία μας αρχίζει στο δάσος όπου είναι μαζεμένοι οι παλιοί φίλοι του, οι οποίοι, βλέποντάς τον με το κοστούμι, δεν μπορούν να πιστέψουν πως κάποτε αυτός ήταν ο Peter Pan που κατάφερε να νικήσει τον Hook. Για να πειστούν, θα πρέπει πρώτα ο Peter να περάσει από διάφορες δοκιμασίες, προκειμένου να αποκτήσει και πάλι τη συμπάθεια και την εμπιστοσύνη τους. Ευτυχώς, στην αρχή έχει σύμμαχό του τη νεράιδα, η οποία θα τον βοηθήσει και εν ανάγκη θα τον ραντίσει με τη μαγική της σκόνη για να μπορέσει να ξαναπετάξει.



Στην αρχή, θα πρέπει να πείσεις τον Rufio ότι είσαι ο μοναδικός Peter Pan, προκειμένου να σου επιστρέψει το χρυσό σπαθί, το οποίο είχε πάρει την ημέρα που έφυγες. Στη συνέχεια, θα πρέπει να περάσεις μέσα από 11 διαφορετικές πίστες, δάση, λίμνες, πόλεις, με απώτερο σκοπό να βρεις και να νικήσεις τον Hook πάνω στο καράβι του.

Τα γραφικά του παιχνιδιού ποικίλλουν από πίστα σε πίστα, ενώ η κίνηση του ήρωά μας θεωρείται ικανοποιητική. Η μουσική που ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν μπορούμε να πούμε πως είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να υπάρξει, χωρίς ωστόσο να χαλάει τη γενική εικόνα του.

Συνοψίζοντας, πρόκειται για ένα δύσκολο παιχνίδι, αφού η ζωή που μας δίνεται (ξεκινάς με τρεις) είναι πολύ μικρή (τη χάνεις με το δεύτερο χτύπημα που θα δεχτείς). Στα μειονεκτήματα του παιχνιδιού καταγράφεται το γεγονός ότι όταν χάσεις, ξεκινάς από την αρχή της πίστας. Βέβαια, ο βαθμός δυσκολίας που διαθέτει είναι καλός, διότι έτσι θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο για αρκετό καιρό. Θα το συνιστούσαμε ανεπιφύλακτα σε όσους έχουν επιμονή και υπομονή.

Του Umberto Grelloni

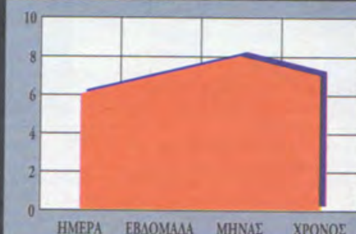






ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SONY

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα καλό Platform Game που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.


Καλοσχεδιασμένα και με λεπτομέρεια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%


Cool, ρε παιδί μου, πολύ cool μουσική. Ευτυχώς που υπάρχει δράση στο παιχνίδι.
ΗΧΟΣ 78%


Πάλι από την αρχή ξεκινάω;
GAMEPLAY 78%


Ενα κι ένα γι' αυτούς που διαθέτουν επιμονή και υπομονή.
ΓΕΝΙΚΑ 84%

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack


AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που θα βρίσκεται σε λίγο κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 2.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ........................ ΟΝΟΜΑ........................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ........................ ΤΥΠΟΣ Η/Υ:........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........................ Τ.Κ.............. ΤΗΛ.:.............. ΗΛΙΚΙΑ:..............

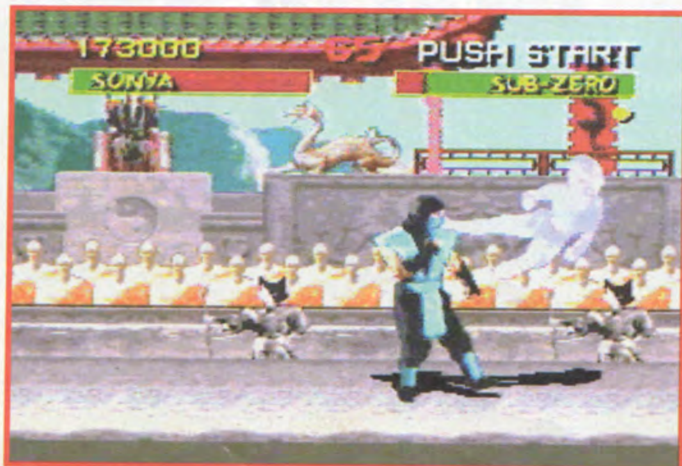


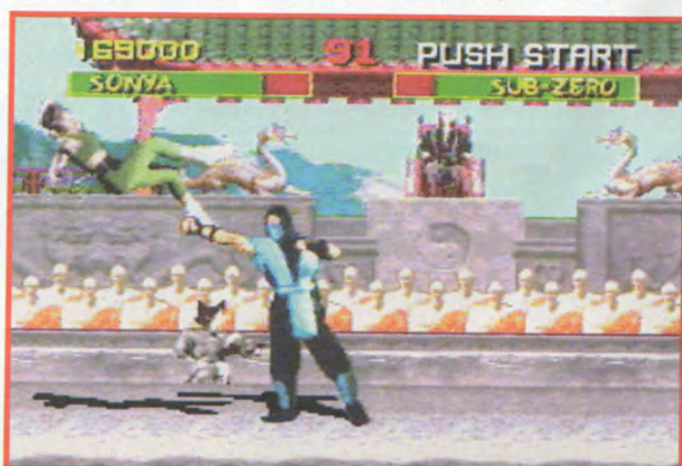


Η clean cut έκδοση του πασίγνωστου παιχνιδιού. Η Nintendo, φοβούμενη τις θυελλώδεις διαμαρτυρίες που προκάλεσε η ασυνήθιστη βιαιότητα του Mortal Kombat λογόκρινε τις αιματηρές σκηνές. Αυτό που ρέει άφθονο δεν είναι πια το αίμα, αλλά ο ιδρώτας. Φήμες, όμως, ισχυρίζονται ότι υπάρχει και εδώ, όπως και στο Mega Drive, ένας κωδικός που επαναφέρει τα πράγματα στην κανονική τους κατάσταση. Ο κωδικός απαιτεί όμως το Game Genie, κάτι που θα απογοητεύσει ίσως τους αιμοχαρείς. (Περισσότερες πληροφορίες σε επόμενο τεύχος του Pixel.) Κατά τα άλλα, η έκδοση για Super NES είναι η καλύτερη όλων, όσον αφορά στα γραφικά και τον ήχο, αποζημιώνοντας έτσι τον παίκτη για την έλλειψη της ωμής βίας.

Το σενάριο φυσικά δεν έχει αλλάξει. Ο γνωστός Shang Tsung διοργανώνει εδώ και 500 χρόνια ένα πρωτάθλημα πολεμικών τεχνών σε ένα νησί, το οποίο δεν αναφέρεται σε κανένα χάρτη. Διατηρεί τη νεότητά του τρεφόμενος με τις ψυχές των άτυχων πολεμιστών που κατατροπώνει ο Goro, ο τετράχειρος γίγαντας. Επτά μαχητές (Johny Kage, Kano, Rayden, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Sonya Blade) ειδήμονες των πολεμικών τεχνών, άλλοι με τη θέλησή τους και άλλοι όχι, πρόκειται να λάβουν μέρος σε έναν αγώνα ζωής και θανάτου, επιδιώκοντας να κερδίσουν, εκτός από την επιβίωσή τους, τον τίτλο του Μεγάλου Πρωταθλητή.

Αρχίζετε το παιχνίδι, επιλέγοντας έναν από τους επτά ήρωες και καλείστε να αντιμετωπίσετε τους υπόλοιπους έξι και τον εαυτό σας (mirror match) σε έναν αγώνα που θα δείξει τη γνώση των δυνάμεων και των









αδυναμιών σας. Η αποστολή σας, όμως, δεν είναι τόσο εύκολη. Αφού ξεπεράσετε με επιτυχία τα παραπάνω εμπόδια, σας περιμένουν τρεις γύροι Endurance, στους οποίους αντιμετωπίζετε κάθε φορά δύο μαχητές και πρέπει να τους θέσετε εκτός μάχης προτού η μπάρα ενέργειας φθάσει στο μηδέν. Μετά τον πρώτο γύρο Endurance, ανακτάτε την πλήρη ενέργειά σας και προχωρείτε ακάθεκτοι στον επόμενο γύρο. Αν βγείτε νικητές και από τους τρεις γύρους θα αντιμετωπίσετε τον Goro, ένα γίγαντα με ημιανθρώπινη μορφή και κάποιο γενετικό πρόβλημα (έχει τέσσερα χέρια) που παραμένει αήττητος τα τελευταία 500 χρόνια.

Στο τέλος, σας περιμένει φυσικά ο ίδιος ο Shang Tsung, ο οποίος είναι ικανός να πάρει τη μορφή και τα χαρακτηριστικά οποιουδήποτε από τους συμμετέχοντες, συμπεριλαμβανομένου του Goro. Η ύστατη πρόκληση. Αν δεν νικήσετε, ο Shang Tsung θα συνεχίσει να ζει τρεφόμενος με την αθάνατη ψυχή σας, μια καθόλου ευχάριστη προοπτική. Οι αντίπαλοί σας, όμως, δεν είναι μόνο αυτοί. Προτού φθάσετε στο Shang Tsung και αν κάνετε κάποια καθορισμένα εκ των προτέρων πράγματα, θα αντιμετωπίσετε το μυστηριώδη Reptile στο Pit Stage.

Οι κανόνες του Mortal Kombat είναι σχετικά απλοί. Πρέπει να νικήσετε τον αντίπαλο σε δύο αναμετρήσεις, οι οποίες γίνονται φυσικά υπό την πίεση χρόνου. Αν τελειώσει ο χρόνος, νικητής της συγκεκριμένης αναμέτρησης ανακηρύσσεται εκείνος που έχει χάσει λιγότερη ενέργεια.

Αν όλα πάνε κατ' ευχήν θα ακούσετε το Shung Tsung να στριγκλίζει "Finish Him" και θα έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε την death move στον ανίσχυρο πλέον αντίπαλο. Το Mortal Kombat σας δίνει ακόμα τη δυνατότητα να αντιμετωπίσετε και κάποιο φίλο σας σε ένα two- players game. Απαραίτητη προϋπόθεση φυσικά είναι να έχετε δύο joypads.

Δεν νομίζω ότι χρειάζεται περαιτέρω αναφορά στο παιχνίδι. Οι κάτοχοι Super NES θα στερηθούν τις αιματηρές σκηνές, αλλά σε τελική ανάλυση δεν πιστεύω ότι είναι αυτές που κάνουν το παιχνίδι εθιστικό.

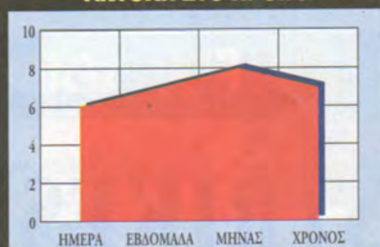
Το Mortal Kombat γνώρισε, και γνωρίζει, τεράστια επιτυχία σε όλα τα formats και σε λίγο καιρό θα μιλάμε πλέον για το Mortal Kombat II, μια και κυκλοφορεί ήδη στα ηλεκτρονικά. Αναμφισβήτητα έχει κατακτήσει μια θέση στην καρδιά των απανταχού gamers (ή τουλάχιστον όσων είναι λάτρεις των beat 'em up) και αποτελεί μια κλασική επιλογή για τη συλλογή σας.

Του Ηλία Μανεσιώτη



ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACCLAIM

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η μακροβιότητά του είναι δεδομένη.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: lucifer.

Τέλεια ψηφιοποιημένοι χαρακτήρες, μηδαμινή απώλεια από το ηλεκτρονικό.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Αφθονα εφέ και μουσικά κομμάτια.
ΗΧΟΣ 95%

Τι άλλο μπορούμε να προσθέσουμε;
GAMEPLAY 90%

Η έκδοση για Super NES αποδεικνύει ότι δεν είναι αναγκαίες οι αιματηρές σκηνές για την επιτυχία του παιχνιδιού.
ΓΕΝΙΚΑ 94%

REVIEW

AMIGA



NAUGHTY ONES





Τα δύο άτακτα αδέλφια, ο John και ο Jim, αφού τελείωσαν άλλο ένα χρόνο σχολείου, διασκέδαζαν μαζί στον κήπο του σπιτιού τους παίζοντας με τις λαστιχένιες τους μπάλες. Αφού ήταν καλοκαίρι, θα μπορούσαν να πειράξουν τους δασκάλους τους χωρίς κανένα φόβο. Ξαφνικά, όμως, μια φωτεινή ακτίνα από τον ουρανό αρχίζει να τους τραβά, αλλάζοντας την κατεύθυνση της βαρύτητας. Ενιωθαν να χάνονται μέσα σε αυτή τη δίνη και, τελικά, κατέληξαν σε έναν κόσμο άγνωστο και απόμακρο. Εδώ είναι που καλείστε εσείς να βγάλετε το φίδι από την τρύπα. Ετσι ξεκινά το σενάριο του νέου παιχνιδιού της Interactivision. Είναι ένα platform-arcade και εσείς προσπαθείτε με μπάλες ή με κάποια άλλα έξτρα όπλα, που βρίσκετε στο δρόμο, να σκοτώσετε τους εχθρούς σας για να περάσετε τις πίστες. Το Naughty Ones χρησιμοποιεί μικρά, αλλά καλοσχεδιασμένα, sprites και τα χρώματά του είναι ευδιάκριτα. Ακόμη υπάρχει και ένα τοξάκι που σας δείχνει τον επόμενο εχθρό, κάτι που όμως θεωρώ περιττό. Ο ήχος του είναι λιτός και τα εφέ ελάχιστα. Ο χειρισμός του είναι εύκολος και κατά τη γνώμη μου πρόκειται για ένα παιχνίδι ευχάριστο για μικρούς και μεγάλους.

Τίποτα το καταπληκτικό.	ΓΡΑΦΙΚΑ	61%
Το όμορφο soundtrack είναι ένα συν.	ΗΧΟΣ	70%
Χωρίς προβλήματα ο χειρισμός μέσα στα αθλήματα.	GAMEPLAY	66%
Δεν θα σας λείψει αν δεν το έχετε.	ΓΕΝΙΚΑ	67%

REVIEW

AMIGA

STRIKES 'n' SPARES

Αν ο τίτλος του άρθρου σάς θυμίζει κάτι, τότε αυτό σίγουρα θα είναι οι πόντοι που παίρνετε στο μπόουλινγκ. Το bowling στην Ελλάδα έχει σχετικά λίγους φίλους, αλλά φανατικούς. Ομως, αφού στο εξωτερικό έχει μεγάλη απήχηση, λογικό είναι ότι αρκετά παιχνίδια θα το έχουν ως θέμα. Το Strikes 'n- Spares είναι μια παραγωγή της Beyond Entertainment. Ας το δούμε τώρα από κοντά. Η πρώτη μας έκπληξη είναι ότι μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα από ένας έως οχτώ παίκτες που θα συναγωνίζονται μεταξύ τους. Αφού, λοιπόν, δηλώσουμε τον αριθμό των παικτών, μπορούμε να δούμε τα στατιστικά ενός ήδη καταχωρισμένου παίκτη. Μπαίνοντας στο κυρίως θέμα του παιχνιδιού βλέπουμε το διάδρομο που παίζουμε και βέβαια, τις κορύνες. Υπάρχουν δύο τρόποι για να ρίξετε την μπάλα. Ο πρώτος είναι να σύρετε με φόρα το mouse προς τα πάνω και ο δεύτερος, και πιο σίγουρος, είναι να δουλέψετε με τα πλήκτρα που υπάρχουν στο αριστερό της οθόνης. Τα γραφικά είναι απλά, σχεδόν απογοητεύουν. Ο ήχος σχεδόν ανύπαρκτος. Και λέμε σχεδόν γιατί ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι η ρίψη της μπάλας. Αν και το gameplay του είναι καλό, δεν καταφέρνει να ενθουσιάσει τους παίκτες. Θα έλεγα ότι είναι μόνο για τους φίλους των αθλητικών παιχνιδιών.



Λιτά και σχετικά πρόχειρα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	65%
Εμφανής η έλλειψή του.	ΗΧΟΣ	48%
Το μόνο σημείο του που ίσως σας κεντρίσει το ενδιαφέρον.	GAMEPLAY	74%
Πέρασα μερικές καλές στιγμές μαζί του.	ΓΕΝΙΚΑ	64%

REVIEW

AMIGA



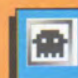
Assasing Special edition



Πρόκειται για ένα απλό arcade, χωρίς φρου-φρου και αρώματα. Ο παίκτης πρέπει να βρει την έξοδο μέσα από κάθε level και να αποφύγει τις κακοτοπιές. Εχθρός είναι και ο χρόνος που τρέχει γρήγορα, ενώ είναι εύκολο να χάσει κανείς την ενέργεια και τη ζωή του πηδώντας από μεγάλα ύψη. Τα γραφικά είναι το πιο καλό στοιχείο του Assasing τόσο ως προς την προσοχή που τους έχει δοθεί στη σχεδίαση όσο και ως προς την κίνηση, η οποία είναι πάρα πολύ ομαλή και γρήγορη, προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο ήρωας, ο οποίος είναι αρκετά μεγάλος, εκτελεί και πολλές άλλες κινήσεις εκτός από τις αναμενόμενες, καθώς μπορεί να κρέμεται από ταβάνια, να κολλάει σε τοίχους κ.λπ. Περίπου στο ίδιο επίπεδο κινούνται και τα εχθρικά sprites. Ο ήχος, όμως, είναι αυτός που ...τα χαλάει, αφού αφήνει

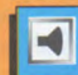


κενά: υπάρχουν "μεταλλικά" εφέ που συνοδεύονται από ...ησυχία. Ούτε όμως τα samples -όπου υπάρχουν- είναι ιδιαίτερα καλά. Οσον αφορά στο gameplay, δεν έχουν κρατηθεί τα προσχήματα: Στόχος είναι να συγκεντρώσει κάποιος όσο το δυνατό περισσότερα bonuses και αστεράκια και μετά να φύγει από κάθε επίπεδο, έχοντας εντοπίσει την έξοδο. Σχετικά καλό παιχνιδάκι, όχι όμως κάτι το ξεχωριστό.



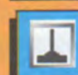
Πολύ καλά, με πολύ γρήγορη και ομαλή κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 82%



Λίγα τα εφέ, αφήνουν κενά.

ΗΧΟΣ 60%



Το τυπικό ενός arcade.

GAMEPLAY 60%



Ευχάριστο παιχνίδι, δεν προκαλεί εθισμό.

ΓΕΝΙΚΑ 68%

REVIEW

AMIGA



Fighter Duel Pro 2



Ενας flight simulator που διαφέρει από τους άλλους, καθώς στόχος του είναι η αναμέτρηση μεταξύ δύο παικτών και όχι μεταξύ παίκτη με υπολογιστή. Η σύνδεση γίνεται μέσω σειριακής θύρας ή modem και το πρόγραμμα έχει ενσωματωμένο module επικοινωνίας, που κάνει τη δουλειά του χρήστη πιο απλή. Μια σειρά από παραμέτρους καθορίζουν το σημείο εκκίνησης και τα backgrounds της πτήσης, ενώ υπάρχει μία αρκετά μεγάλη database από αεροσκάφη που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από υπολογιστή και παίκτες.

Το Duel μπορεί να παιχτεί και σαν one-player flight simulator εναντίον του υπολογιστή, περίπου όπως το DogFight (με τρεις αντιπάλους από τον υπολογιστή), αλλά δεν υπάρχει κάποιος λόγος ώστε να προτιμηθεί σε σχέση με άλλους simulators.

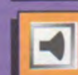
Τα γραφικά είναι όσο πιο λιτά γίνεται, αφού μετά βίας μιλάμε για backgrounds... (αποτελούνται από απλά παραλληλόγραμμα). Σε λίγο καλύτερη μοίρα έρχονται τα εχθρικά σκάφη, ενώ αυτό που κάπως "στέκεται" είναι το cockpit, αφού είναι σε hires mode και σαφές στις ενδείξεις του. Ολη αυτή όμως η λιτότητα έχει ως αποτέλεσμα το Duel να είναι πολύ γρήγορο, παρ' ότι σε hires mode, κάνοντας ευχάριστες τις μάχες. Αλλο είναι να περιμένεις στο επόμενο update της οθόνης να σου τύχει ο στόχος και άλλο να μπορείς να κινείσαι ομαλά σημαδεύοντάς τον...

Αν έχετε κάποιο φίλο με modem ή δύο Amiga, ίσως μπορέσετε να περάσετε κάποιο χρόνο ευχάριστα με αυτό το παράξενο παιχνίδι...



Υπερβολικά λιτά, αλλά κινούνται γρήγορα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 40%



Λιτός επίσης.

ΗΧΟΣ 50%



Λαμβάνοντας υπόψη ότι κύριος στόχος είναι το διπλό παιχνίδι.

GAMEPLAY 70%



Στο βωμό της ταχύτητας έχουν γίνει υπερβολικές θυσίες.

ΓΕΝΙΚΑ 55%

The Blue & The Grey

Η Impressions μας "βομβαρδίζει" τον τελευταίο καιρό με δημιουργίες της στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής. Το τωρινό δημιούργημά της, "οι Βόρειοι και οι Νότιοι", είναι μια από τις καλές δημιουργίες της. Μην περιμένετε το διάδοχο του North & South. Το The Blue & The Grey είναι καθαρά στρατηγικό παιχνίδι, χωρίς μείξη από arcade. Ο παίκτης αναλαμβάνει τη μία από τις δύο πλευρές με στόχο φυσικά τη νίκη. Μπορεί να παιχτεί και σαν διπλό, ενώ μια ειδική επιλογή επιτρέπει μικρά παιχνίδια - προπονήσεις σε ιστορικές μάχες.

Το παιχνίδι εξελίσσεται πάνω στο χάρτη που αντιπροσωπεύει ένα τμήμα της Βορείου Αμερικής, ενώ στις μάχες μεταφέρεται σε απευθείας χειρισμό των δυνάμεων.

Κάθε πλευρά αρχίζει με κάποιον αριθμό μονάδων, οι οποίες βρίσκονται διασκορπισμένες στο χάρτη. Αυτές μπορούν να είναι πεζικό, ιππικό ή μηχανοκίνητες μονάδες, καθεμία από τις οποίες έχει τα δικά της χαρακτηριστικά. Το είδος κάθε μονάδας γίνεται εμφανές από το εικονίδιο που τη σημειώνει πάνω στο χάρτη. Πάνω στον τελευταίο, εκτός από τις μονάδες, φαίνονται οι πόλεις, η διαμόρφωση του εδάφους (δάση, λίμνες, ποτάμια κ.λπ.) και οι σιδηρόδρομοι. Οι τελευταίοι είναι πολύ σημαντικό στοιχείο, αφού διευκολύνουν τις μετακινήσεις. Μάλιστα, τα μηχανοκίνητα κινούνται μόνο πάνω σε ράγες. Ο χάρτης είναι μεγαλύτερος από ό,τι χωράει στην οθόνη, γι' αυτό δίνονται δύο μπάρες για σκρολάρισμα ή γρήγορη κίνηση με click σε μικρογραφία του, πάνω δεξιά στην οθόνη.

Για να δοθούν εντολές σε μια μονάδα πρέπει να επιλεχθεί είτε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο εικονίδιό της είτε μέσω των κουμπιών + και -, από την ομάδα των λειτουργιών, στο δεξί μέρος της οθόνης. Αφού μια ομάδα γίνει ενεργός, δίνονται αναλυτικές πληροφορίες για τον τύπο της, τη δύναμη που αντιπροσωπεύει και το έδαφος πάνω στο οποίο βρίσκεται. Σε κάθε γύρο κάθε μονάδα έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό κινήσεων. Αυτός καθορίζει την απόσταση στην οποία μπορεί να κινηθεί, ανάλογα φυσικά και με το έδαφος που υπάρχει γύρω της. Το κουμπί Move Points δείχνει τις απαιτήσεις της περιοχής. Το κουμπί List Divisions χρησιμεύει για αναλυτική εποπτεία όλων των μονάδων, ενώ στο Status αναφέρεται η κατάσταση της ενεργούς μονάδας. Ειδικές οδηγίες μπορούν να δοθούν σε καθεμία από αυτές και αναφέρονται σε οχύρωση, επιβίβαση σε πλοία ή τρένα και καταστροφές σιδηροδρομικών γραμμών.

Από το πλήκτρο Recruit περνά κανείς στη στρατολόγηση. Ρυθμίζεται το ποσοστό αυτής και μπορούν να ιδρυθούν νέα σώματα στρατού ή να συμπληρωθούν άλλα που έχουν υποστεί απώλειες. Στην πρώτη περίπτωση ορίζεται ο τύπος του στρατεύματος, ο τόπος που θα ξεκινήσει, το δυναμικό του και ο στρατός στον οποίο θα υπάγεται.

Στην κυρίως οθόνη, εκτός από το χάρτη και τις εντολές, υπάρχουν μερικές πληροφορίες (ημερομηνία, πλήρης ονομασία μονάδας κ.λπ.) και μια ομάδα pull down menus που επηρεάζουν τη λειτουργία του παιχνιδιού. Το πρώτο είναι το File για τις ευνόητες λειτουργίες Load, Save, Quit, Restart. Το δεύτερο (Options) αφορά στις παραμέ-



BATTLE OF: First Bull Run

FEDERAL TOTALS - MEN FIT FOR DUTY

	Active	Lost
Infantry <Men>	37,632	0
<Units>	112	0
Cavalry <Men>	699	0
<Units>	3	0
Artillery <Cannon>	49	0
<Units>	5	0

CONFEDERATE TOTALS - MEN FIT FOR DUTY

	Active	Lost
Infantry <Men>	33,600	0
<Units>	100	0
Cavalry <Men>	1,344	0
<Units>	4	0
Artillery <Cannon>	49	0
<Units>	5	0

CONFEDERATES TO DEFEND

FIGHT



FINAL POSITION

FEDERAL TOTALS

	Active	Lost
Infantry <Men>	18,493	19,139
<Units>	64	48
Cavalry <Men>	408	291
<Units>	2	1
Artillery <Cannon>	49	0
<Units>	5	0

CONFEDERATE TOTALS

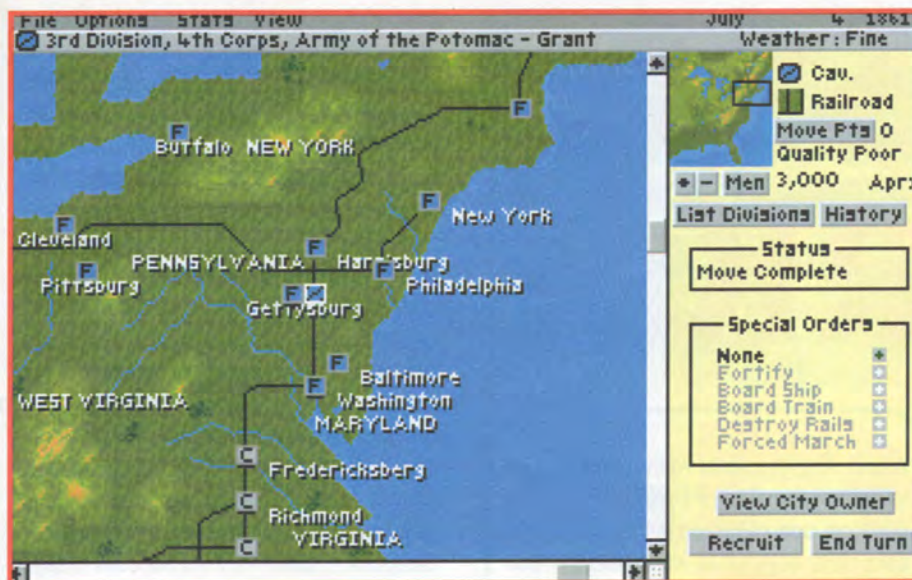
	Active	Lost
Infantry <Men>	30,767	2,833
<Units>	100	0
Cavalry <Men>	991	353
<Units>	4	0
Artillery <Cannon>	49	0
<Units>	5	0

A CONFEDERATE VICTORY

FINISHED







τρους του παιχνιδιού (ήχους, ταχύτητα και στοιχεία, όπως γρήγορες μάχες κ.λπ.). Το τρίτο (Stats) δείχνει τις δυνάμεις και τις απώλειες των δύο αντιπάλων, ενώ το τελευταίο (View) ορίζει τα αντικείμενα που θα σχεδιάζονται πάνω στο χάρτη (ονόματα κ.λπ.). Στις περιπτώσεις μαχών, το σκηνικό αλλάζει. Το παιχνίδι μεταφέρεται στο πεδίο της μάχης, όπου οι αντίπαλοι έχουν τη δυνατότητα να τοποθετήσουν ακριβώς εκεί όπου θέλουν τις δυνάμεις τους και να οργανώσουν τη στρατηγική τους. Το πεδίο της μάχης μπορεί να απεικονίζεται σε 4 μεγέθη, τα δύο από τα οποία (τα πιο μεγάλα) είναι αυτά που χρησιμοποιούνται στη μάχη, ενώ τα άλλα δύο δίνουν τη γενική διάταξη των μονάδων. Οι εντολές του παίκτη μπορούν να δίνονται σε μεμονωμένες διμοιρίες του στρατεύματος, ή σε μεγαλύτερα τμήματά του (ομάδες) ή σε ολόκληρο. Κάθε διμοιρία χαρακτηρίζεται από στοιχεία όπως ηθικό, επίθεση, άμυνα, δύναμη πυρός κ.λπ., τα οποία έχουν άμεση επίδραση στις επιδόσεις της στο πεδίο της μάχης. Αυτά μπορούν να εμφανίζονται είτε πάνω στο χάρτη είτε δεξιά στις πληροφορίες, όταν επιλέγεται από τον παίκτη. Το πότε θα εμπλακεί μια διμοιρία στη μάχη, το πού θα κινηθεί πάνω στο πεδίο και το πώς βάλλει κατά του εχθρού είναι επιλογές του παίκτη. Αφού τελειώσει η προετοιμασία, τρεις δυνατότητες υπάρχουν: υποχώρηση, αυτόματη εξέλιξη και κανονική μάχη. Η πρώτη δεν χρειάζεται εξήγηση. Με τη δεύτερη, ο υπολογιστής υπολογίζει το αποτέλεσμα της μάχης, χωρίς να γίνεται επίδειξη στην οθόνη. Αυτός είναι ένας γρήγορος τρόπος για να ξεμπερδεύει κανείς όταν τα πράγματα έχουν πάρει το δρόμο τους. Η τρίτη είναι η κανονική μάχη: η ένδειξη μετατρέπεται σε full screen και εκτελούνται τα σχέδια που έχουν δοθεί στις μονάδες. Ο παίκτης μπορεί να εποπτεύει την εξέλιξη, έχοντας τη δυνατότητα να παρεμβληθεί ανά πάσα στιγμή, πατώντας το πλήκτρο του ποντικιού, ή πολύ εύκολα να μετακινηθεί σε άλλα σημεία του πεδίου μετακινώντας το στην κατάλληλη κατεύθυνση.



Γενικά, το The Blue & The Grey θυμίζει το Fields of Glory της Microprose για τα συμβατά, σε μια κάπως πιο γρήγορη έκδοση, αν και εδώ δεν έχει ξεπεραστεί το πρόβλημα της ταχύτητας. Παντού τα σκρολαρίσματα είναι αργά, όπως και η απόκριση σε πατήματα του ποντικιού. Η εξέλιξη των μαχών είναι αργή, αν αυτή γίνεται με τον κανονικό τρόπο, όμως, ευτυχώς, μόλις η κατάσταση αρχίσει να ξεκαθαρίζει μπορεί να τεθεί ο ... "αυτόματος".

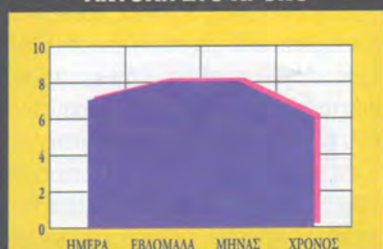
Λιτά τα γραφικά ιδιαίτερα στο χώρο του κυρίως χάρτη, ενώ λείπουν τα εικονίδια και τα συναφή που θα έκαναν το παιχνίδι πιο ελκυστικό και τη δουλειά του παίκτη πιο εύκολη.

Το two players mode πρέπει να καταγραφεί στα συν, αλλά τελικά το δυνατό του σημείο είναι το σενάριο, το οποίο αδικείται από το "περιτύλιγμα"...

ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IMPRESSIONS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



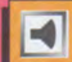
Καθαρό παιχνίδι στρατηγικής που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Λιτά, όπως όλα τα παιχνίδια της Impressions.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65%



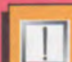
Μουσική και αρκετά εφέ, όχι όμως κάτι το ιδιαίτερο.

ΗΧΟΣ 65%



Θυμίζει έντονα το Fields of Glory.

GAMEPLAY 80%



Το καλό gameplay επισκιάζεται από φτωχά γραφικά και την κακή απόκριση.

ΓΕΝΙΚΑ 75%

JURASSIC PARK

Το παιχνίδι το έχουμε δει σε κονσόλες. Τώρα, όμως, ήρθε και έκδοση για τα home micros. Ας της ρίξουμε μια πιο κοντινή ματιά. Η ιστορία σάς είναι μάλλον γνωστή. Εχει δημιουργηθεί ένα νησί με τεχνητή ζωή, η οποία προέρχεται από την προϊστορία της γης. Ολα φαίνονται να πηγαίνουν καλά, μέχρι τη στιγμή που ένας υπάλληλος "τα παίρνει" και αφήνει το "κατασκεύασμα" αυτό στο έλεος των δεινόσαυρων. Ο παίκτης χειρίζεται τον παλαιοντολόγο δόκτορα Grant, ο οποίος πρέπει να περάσει μέσα από μια σειρά αποστολών αυξανόμενης δυσκολίας. Ο ήρωας αρχικά βρίσκεται στο χώρο του τυραννόσαυρου, κάπου κοντά στα εγγόνια του Hammond, τον Tim και τη Lex. Πρέπει να τα εντοπίσει και να τα πάρει μαζί του στο κέντρο των επισκεπτών, από όπου πρέπει να ενεργοποιήσει τα συστήματα ασφαλείας του πάρκου. Τα δύο μικρά κρύβονται φοβισμένα κάπου μέσα στο πάρκο. Αρχικά πρέπει να εντοπιστούν. Αφού γίνει αυτό, αρχίζουν να ακολουθούν το δόκτορα, όσο καλύτερα μπορούν, εκτός αν είναι πολύ φοβισμένα. Κάθε χώρος στο πάρκο υποτίθεται ότι κατοικείται από ένα και μόνο είδος δεινόσαυρων, όμως με την καταστροφή των συστημάτων ασφαλείας μην ξαφνιαστείτε, ότι και να βρείτε μπροστά σας.

Στη διάθεσή του ο δόκτορας, αντίθετα με τη φιλοσοφία της ταινίας, έχει όπλα, αφού στη μάχη σώμα με σώμα θα ήταν μάλλον χαμένος απέναντι σε ένα δεινόσαυρο. Το βασικό όπλο είναι το ηλεκτρικό, το οποίο χρειάζεται ελάχιστο χρόνο μετά από μια βολή για επαναφόρτιση και χρησιμοποιείται απεριόριστα. Υπάρχουν και άλλα πιο ισχυρά όπλα, τα οποία όμως έχουν περιορισμένο αριθμό βολών και πρέπει να τα εντοπίσει πρώτα για να τα χρησιμοποιήσει. Το σύστημα επιλέγει αυτόματα το πιο ισχυρό. Με το I, όμως, το όπλο μπορεί να αλλαχθεί. Μέσα στο πάρκο μπορεί να βρείτε και νέα πυρομαχικά για τα όπλα που έχετε, ή πρώτες βοήθειες που ουσιαστικά είναι bonuses ενέργειας. Ακόμη, υπάρχουν διάφορα αντικείμενα που θα χρειαστούν για να λυθούν "γρίφοι" και να ανοιχθούν πόρτες και περάσματα. Για βοήθεια των παικτών, μέσα στο πάρκο υπάρχουν τα τερματικά του δικτύου επικοινωνίας/ελέγχου του Jurassic Park. Αυτά έχουν τελευταίες οδηγίες από το κέντρο και χρησιμοποιούνται για να ελέγξουν διάφορες πόρτες. Προσφέρουν και ένα χοντροκομμένο σχεδιάγραμμα της περιοχής με μερικές θέσεις-κλειδιά. Η απεικόνιση στο παιχνίδι είναι δύο τύπων: εξωτερική, από πάνω και πλάγια ως προς τον ήρωα, και εσωτερική (προοπτική πρώτου προσώπου). Αν και οι βασικοί χειρισμοί είναι ίδιοι, υπάρχουν κάποιες τροποποιήσεις στις δύο περιπτώ-





HINTS

- Οι δεινόσαυροι εκτελούν επαναληπτικές διαδικασίες στην κίνηση και τις επιθέσεις τους.
- Οταν το έδαφος τρέμει... τρέξε να σωθείς.
- Μην πετάτε τίποτε, αν δεν είστε σίγουροι ότι δεν πρόκειται να το χρειαστείτε αργότερα.
- Μην προσπαθείτε να σκοτώσετε τους μεγάλους δεινόσαυρους. Απλά αποφύγετε τις συναντήσεις με αυτούς.



σεις. Βασικότερη, αυτή του χάρτη στην περίπτωση της εσωτερικής απεικόνισης.

Ο έλεγχος του sprite γίνεται με το joystick και το πληκτρολόγιο ή εξ ολοκλήρου από το τελευταίο. Στη δεύτερη περίπτωση η κίνηση γίνεται με τα πλήκτρα X, C, P και L, ενώ fire είναι το space bar. Το Return ενεργοποιεί τα τερματικά, ενώ το I αλλάζει το αντικείμενο που χρησιμοποιείται από το inventory. Τα παραπάνω αφορούν στη μία από τις απεικονίσεις του Jurassic Park. Στην προοπτική πρώτου προσώπου τα X, C αναφέρονται στην περιστροφή και τα Z, V είναι αυτά που κινούν το δόκτορα αριστερά-δεξιά. Ο χάρτης εμφανίζεται με το M και περιέχει μόνο τα σημεία που έχετε επισκεφτεί.

Είναι προφανές ότι το παιχνίδι Jurassic Park, όπως εξάλλου και η ταινία, στερείται σεναρίου. Στην περίπτωση της ταινίας, όμως, υπήρχε ένα στοιχείο που προκαλούσε το ενδιαφέρον του θεατή και καθήλωνε πολύ κόσμο: η φυσικότητα της κίνησης των δεινόσαυρων, το δέσιμο και η αλληλεπίδρασή τους με το περιβάλλον. Ναι μεν έχει γίνει και εδώ πολύ καλή δουλειά στα γραφικά, αλλά βρισκόμαστε σε έναν εντελώς διαφορετικό χώρο. Αν και δεν είναι shoot'em up, μπορεί να φιλοξενήσει αρκετούς θανάτους (δεινόσαυρων), γεγονός που το βγάζει τελείως έξω από το κλίμα της ταινίας.

Τα sprites είναι πολύ προσεγμένα, όπως αναμενόταν εξάλλου. Ομως, η κίνησή τους ουδεμία σχέση έχει με φυσικότητα. Το background είναι καλοσχεδιασμένο με έντονους χρωματισμούς, δεν κινείται όμως με





τον ομαλότερο δυνατό τρόπο. Από την άλλη όμως, δεν παρουσιάζει κάποιο έντονο πρόβλημα. Αυτό όμως που είναι ανόητο είναι η κίνηση του ήρωα σε αυτό, αφού φαίνεται μερικές φορές να μην μπορεί να περάσει πάνω από μερικά αγριόχορτα, μόνο και μόνο για να σε βασανίζει και να κάνεις το γύρο του πάρκου για να βρεθείς λίγο πιο πέρα. Η αλήθεια, όμως, είναι ότι τα πράγματα βελτιώνονται σε επόμενα επίπεδα και το Jurassic Park μπορεί να χαρακτηριστεί "αρκετά καλό", τουλάχιστον όσον αφορά στα γραφικά.

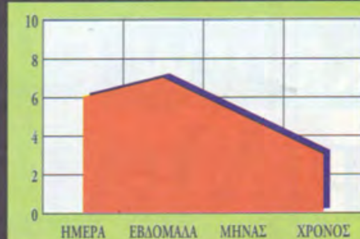
Ο ήχος είναι το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Καταφέρνει σε όλη τη διάρκεια του τελευταίου να διατηρεί την ατμόσφαιρα της ταινίας. Η μουσική ακούγεται πολύ καθαρά και συνοδεύεται από τα απαραίτητα ηχητικά εφέ. Αν και δεν είναι αυτό που αναμέναμαι δεν σημαίνει ότι είναι και για "πέταμα". Απλά παίζεται ευχάριστα, χωρίς να εντυπωσιάζει.

Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



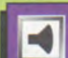
Η διάρκειά του είναι ένα στοιχείο που δεν θα σας απογοητεύσει.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Πολύ καλά γραφικά που χάνουν στην κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



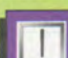
Το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ 93%



Είναι λίγο έως πολύ βαρετό...

GAMEPLAY 65%



Ευχάριστο, αλλά όχι αντάξιο της διαφήμισης και του σάλου της ταινίας.

ΓΕΝΙΚΑ 73%

REVIEW

GAME GEAR



GLOBAL GLADIATORS





Μετά το Captain Planet, άλλο ένα οικολογικό παιχνίδι έρχεται να μας ευαισθητοποιήσει γύρω από το θέμα της οικολογίας. Στο Global Gladiators θα υποδυθούμε τους ρόλους δύο πολύ cool φίλων, του Mick και του Mack, σκοπός των οποίων είναι να προστατέψουν το περιβάλλον και να καθαρίσουν κάθε αντικείμενο που προκαλεί μόλυνση (σκουπιδοτενεκέδες, μηχανές, λίπη, βρομερές γλίτσες και άλλα συναφή). Ξεκινώντας το παιχνίδι, βλέπουμε ένα μενού από το οποίο μπορούμε να εξετάσουμε την αποστολή μας. Μαθαίνουμε πόσα αρχικά ψηφία θα πρέπει να μαζέψουμε (εδώ να πούμε ότι το παιχνίδι το σπονσονάρουν τα πολύ γνωστά χαμπουργκεράδικα McDonald's, και τα γράμματα που μαζεύουμε είναι το M), για να τερματίσουμε την πίστα και να πάμε στο bonus level. Μεγάλη βοήθεια θα μας δώσει το ειδικού τύπου πιστόλι που έχουμε, το οποίο αντί για σφαίρες, πετάει κρεμοσάπουνο. Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα, ενώ η ταχύτητα του sprite μας είναι το κάτι άλλο. Τα backgrounds του παιχνιδιού είναι εξίσου καλά, ενώ μεγάλη προσοχή έχει δοθεί και στον ήχο του παιχνιδιού. Αλήθεια, μήπως ήρθε ο καιρός να ασχοληθούμε λίγο και με το οικολογικό μας σύστημα;

Καλοσχεδιασμένα sprites, backgrounds και με έντονη κινητικότητα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	86%
Ωραία μουσικά κομμάτια και ηχητικά εφέ.	ΗΧΟΣ	85%
Χειρισμός που δεν θα δυσκολέψει ούτε τους αρχάριους.	GAMEPLAY	85%
Ενα παιχνίδι που θα σας κρατήσει για αρκετό καιρό αμείωτο το ενδιαφέρον σας.	ΓΕΝΙΚΑ	85%

REVIEW

GAMEBOY



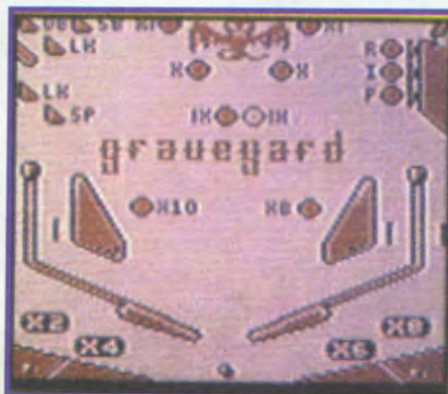
PINBALL DREAMS



Από την πρώτη στιγμή που εμφανίστηκαν τα φλίπερ πιστεύω ότι κατέκτησαν τις καρδιές όλων μας, για πολλούς και διάφορους λόγους. Σήμερα μας δίνεται η ευκαιρία να παίξουμε με το Pinball Dreams της Gametek.

Ενα πραγματικά γρήγορο φλιπεράκι, με άψογο scrolling οθόνης, ηχητικά εφέ ή μουσικά κομμάτια άξια προσοχής και τρεις διαφορετικές πίστες. Στην οθόνη επιλογών μπορούμε να διαλέξουμε με ποιο φλίπερ θα ξεκινήσουμε, καθώς επίσης και αν θέλουμε να ακούμε μουσική ή μόνο τα ηχητικά εφέ.

Κάθε πίστα έχει τα δικά της ξεχωριστά γραφικά, κρύβει διάφορα bonuses, και αν καταφέρετε και πετύχετε με την μπίλια σας τους διάφορους συνδυασμούς ή να ανάψετε τα διάφορα γράμματα bonus, τότε θα πάρετε ένα μεγάλο βαθμό και θα δείτε το όνομά σας να φιγουράρει στα High scores. Πιστεύω πως το Pinball δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή ενός gamer που σέβεται τον εαυτό του. Πραγματικά, είναι ένα παιχνίδι αρκετά διασκεδαστικό, εθιστικό και σπάνια βλέπουμε τέτοια παιχνίδια στις κονσόλες.



Απλά, λιτά αλλά πετυχαίνουν το σκοπό τους.	ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Και μόνο που μας δίνεται η ευκαιρία να επιλέξουμε μεταξύ μουσικής και ηχητικών εφέ το ανεβάζει κατά πολύ.	ΗΧΟΣ	80%
Εθιστικότατο και με τρομερό scrolling ολόκληρης της οθόνης.	GAMEPLAY	90%
Τέτοιου είδους παιχνίδια επιβάλλεται να υπάρχουν στη συλλογή μας.	ΓΕΝΙΚΑ	90%

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...

Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

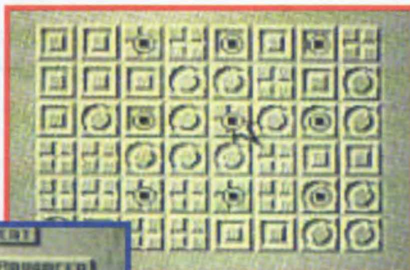
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

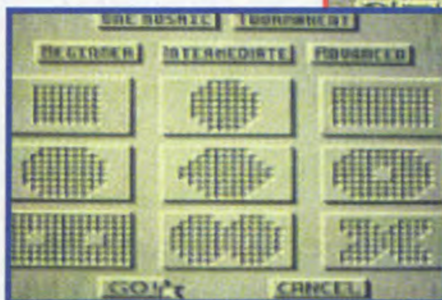
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....



TESSERAE

Προκειμένου να χαρακτηριστεί καλό ένα παιχνίδι, δεν αρκούν τα καλοσχεδιασμένα γραφικά, η καταπληκτική ταχύτητα, το γρήγορο scrolling και η πλούσια μουσική επένδυση. Δεν λέω, αν σε ένα παιχνίδι υπάρχουν όσα προαναφέραμε, τότε λέγεται "παιχνιδάρα". Υπάρχει βέβαια και μια άλλη κατηγορία παιχνιδιών, τα οποία δεν διαθέτουν τα παραπάνω χαρακτηριστικά, αλλά σε αυτά απαιτείται να διαθέτει καθαρό μυαλό ο παίκτης. Ενα παιχνίδι αυτού του είδους είναι και το Tesserae της Gametek.





Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καθαρίσουμε την πίστα από όλους τους μικρούς κύβους που υπάρχουν πάνω σε αυτήν, προσέχοντας τις κινήσεις μας (για να μην αποκλειστούμε), ταιριάζοντας και τα διάφορα σχηματάκια που υπάρχουν πάνω τους. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας (καλά θα κάνετε να ξεκινήσετε από το εύκολο, για να καταλάβετε το παιχνίδι) και εννέα διαφορετικά ταμπλό. Τα επίπεδα δυσκολίας έχουν σχέση με το πόσα διαφορετικά σχήματα υπάρχουν πάνω σε κάθε κύβο. Ετσι έχουμε κύβους με ένα σχήμα, με δύο και με τρία, τα οποία είναι και τα πιο δύσκολα. Μελετήστε, λοιπόν, προσεκτικά τις κινήσεις σας, βρείτε τον πιο γρήγορο δρόμο για να καθαρίσετε όλο το ταμπλό και ξεκινήστε. Τι; Ακούγεται εύκολο; Τότε δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε και μόνοι σας.


Είδος παιχνιδιού στο οποίο δεν παίζουν ρόλο τα γραφικά αλλά το ανθρώπινο μυαλό.
ΓΡΑΦΙΚΑ 65%


Απαραίτητα ηχητικά εφέ, προσαρμοσμένα στις ανάγκες του παιχνιδιού.
ΗΧΟΣ 72%


Το δυνατό σημείο του παιχνιδιού.
GAMEPLAY 83%


Ενα παιχνίδι που θα βάλει σε μεγάλη δοκιμασία το μυαλό σας.
ΓΕΝΙΚΑ 80%



HYDRA





Το Hydra είναι μια περιπέτεια στην οποία κυριαρχεί το υγρό στοιχείο. Σκοπός σας είναι να προφυλάξετε τους αμύθητους θησαυρούς του νησιού από τους εχθρούς. Καθένα από αυτά τα πολύτιμα αρχαία κομμάτια κρύβει και ένα μυστικό όπλο. Το κράτος σάς έχει διαθέσει ένα ισχυρότατο κρις-κραφτ, με το οποίο πρέπει να ψάξετε και να βρείτε αυτά τα αρχαία κομμάτια πριν από τους κακοποιούς. Αν τα καταφέρετε, θα γίνετε ήρωας, αν όχι, τότε θα καταλήξετε... τροφή για τα ψάρια. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πρέπει να μαζεύετε διάφορα αντικείμενα, όπως τους πράσινους κρυστάλλους για να μην ξεμείνετε από καύσιμα, τους κόκκινους για να διαθέτετε turbo ώθηση όταν αυτή είναι απαραίτητη κ.λπ. Κάθε πίστα είναι χωρισμένη σε ενότητες. Πρέπει να τερματίσετε μια ενότητα, για να περάσετε στην επόμενη. Προσοχή όμως, αν χάσετε τα όπλα σας ή σας τελειώσουν τα καύσιμα, θα είστε αναγκασμένοι να ξεκινήσετε από την αρχή. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλούτσικα, αν και μερικές φορές είναι δύσκολο να παρακολουθήσεις το παιχνίδι λόγω της ταχύτητάς του. Θα σας συμβουλεύαμε να αρχίσετε από το εύκολο επίπεδο, να μάθετε να αναγνωρίζετε τα αντικείμενα που επιπλέουν, διότι μερικές φορές είναι και παγίδες, και να μη χάνετε τα ντεπόζιτα με τα καύσιμα (απαραίτητα). Αν θέλετε να τερματίσετε το επίπεδο, ρίξτε σίδερο στον εχθρό, όπου και αν τον πετύχετε.


Καλοσχεδιασμένα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 82%


Μουσική και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ.
ΗΧΟΣ 78%


Θα χρειαστείτε αρκετή προπόνηση, για να πείτε ότι θα παίξετε το παιχνίδι έστω και στο εύκολο επίπεδο.
GAMEPLAY 60%


Ταχύτατο scrolling, αλλά δεν αρκεί μόνο αυτό για να κερδίσει καρδιές.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

JAMES BOND 2
(AMIGA 1200)

Στην οθόνη των τίτλων γράψτε O.S.FRIENDLY και πατήστε το M για να ενεργοποιήσετε το cheat menu.

THEATRE OF DEATH
(AMIGA)

Μήπως, αντί να παιδεύεστε, θα θέλατε να βρεθείτε κατευθείαν στην τελευταία πίστα (Lunar Mission). Τότε, δεν έχετε παρά να βάλετε τον παρακάτω κωδικό:

5640531D482C3

PINBALL FANTASIES
(AMIGA)

Ορίστε ένα έξυπνο κολπάκι για να φτάσει το σκορ σας στα ύψη. Στην οθόνη επιλογών διαλέξτε να παίξουν 8 παίκτες. Τώρα κάθε φορά που ο δεύτερος παίκτης θα κερδίζει ένα εκατομμύριο, θα του δίνει το μηχάνημα δύο, ο τρίτος αντί για ένα θα παίρνει τρία εκατομμύρια και ούτω καθ' εξής. Θα σας συμβούλευα, αν παίζετε με άλλους 7 παίκτες, να είστε πάντα ο όγδοος - καταλαβαίνετε το λόγο, έτσι;

SYNDICATE
(AMIGA)

Μερικοί χρήσιμοι κωδικοί:

Γράψτε NUK THEM και θα ξεκινήσετε από όποια χώρα θέλετε. Αν γράψετε OWN THEM, τότε όλες οι χώρες θα είναι δικές σας.

Γράφοντας MARKS THEM, θα έχετε την πιο ισχυρή ομάδα του παιχνιδιού. Αν γράψετε WATCH THE CLOCK, τότε ο χρόνος κυλά γρηγορότερα, ενώ αν θέλετε να αποκτήσετε 10.000.000, τότε γράψτε ROB A BANK. Καλό, έτσι;

AX BATTLER
(GAME GEAR)

Επίπεδα:

Firewood... IMKP IIHE, OGIH NNPH
Turtle Village... IPEG AIGL, PIEL EFOH
Sand Marrow... BHIF JHPG, CLCN OMDC
Southwood... EIIN PMOK, PNGI CLJD
Brookhill... LKHC CFLI, DLOJ BMDA
North Valley... DNCD NPMP, LPGD HDEE

OUT OF THIS WORLD
(SUPER NES)

Επίπεδο 2 - HTDC
» 3 - CLLD
» 4 - LBKG
» 5 - XDDJ
» 6 - FXLC
» 7 - KRFK
» 8 - KLFB
» 9 - DDRX
» 10 - HRTB
» 11 - BRTD
» 12 - TFBB
» 13 - TXHF

DESERT STRIKE
(SUPER NES)

Επίπεδο 1- 3ZJMZT7
» 2- K32L82R
» 3- JR8P8M8
» 4- F9N5CJ8

TURRICAN
(GAMEBOY)

Αν θέλετε να γίνετε αόρατοι, τότε πατήστε A,B,B,A,B,A,A,B, A,A,B,A,A στην οθόνη των τίτλων. Αν πάλι θέλετε να περνάτε και τα επίπεδα, πατήστε το start και επιλέξτε το επίπεδο στο οποίο θέλετε να πάτε, αλλά προσοχή, πρώτα πρέπει να γίνετε αόρατοι.

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2- WHOAMAMA
» 3- FLANDERS
» 4- BROCKMAN
» 5- SIDESHOW

CRYSTAL MINES II
(LYNX)

Για να βρεθείτε σε ένα κρυμμένο επίπεδο, βάλτε τον πιο κάτω κωδικό: ZERO.

DRAGON'S FURY
(MEGADRIVE)

Χμ, το παλέψατε, αλλά δεν καταφέρατε να βρεθείτε στο τελευταίο επίπεδο, έτσι; Καιρός όμως να το τελειώσετε, βάζοντας τον κωδικό που σας δίνουμε: 6RENAXUEMW.

CHUCK ROCK
(GAME GEAR)

Επίπεδο 2- 7G09M
» 3- NN6E3
» 4- 84AKC

SNOW BROS
(GAMEBOY)

Αν θέλετε να διαλέξετε κάποιο άλλο επίπεδο, κρατήστε πατημένα τα Πάνω, Select και B στην οθόνη των τίτλων. Αφού τα κάνετε σωστά, πατήστε τώρα το start.

JOHN MADDEN FOOTBALL
(SNES)

Για να βρεθείτε στους τελικούς, βάλτε αυτόν τον κωδικό: BBBB5nZ5C.

CAPTAIN PLANET
(SUPER NES)

Τελικός κωδικός του παιχνιδιού: 506 210.

SUPER TENNIS
(SUPER NES)

Δώστε με μεγάλη προσοχή τη σειρά κωδικών που σας δίνουμε και θα βρεθείτε στους τελικούς της Νέας Υόρκης: 4IH7Z7M, CSYP6X, QVK9NPY, GR6C29C, G9VHJSV, K8XD3HR, FTLVRSK

M–1 ABRAMS BATTLE TANK
(MEGADRIVE)

Κατά τη διάρκεια του demo πατήστε τα ακόλουθα πλήκτρα: B,B,C,B,C,C,C,B,C,B,B,C και θα γίνετε αόρατοι.

JAMES BOND Jr
(SUPER NES)

Επίπεδο 2 - 0007
» 3 - 3675
» 4 - 9025
» 5 - 1813

Cobra
(MEGADRIVE)

Αλλάξτε, επιτέλους, και καμιά πίστα. Τι, είναι δύσκολο; Χα, χα, πατήστε τα παρακάτω κουμπιά και θα δείτε: Πάνω, Κάτω, Δεξιά, Αριστερά και Start, όλα αυτά στην οθόνη των τίτλων.

TOP GEAR
(SNES)

Κωδικοί για τα επίπεδα:
Αμερική: EDUCATED

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

Ιαπωνία: OILCLOTH
Γερμανία: WRECKAGE
Σκανδιναβία: CARACOLE
Γαλλία: EPYLLION
Ιταλία: GLUCAGON
Αγγλία: KEELSON

Basketbrawl
(LYNX)

Κωδικοί επιπέδων:

1-1 AAAA
1-2 BBBB
1-3 CCCC
2-1 DDDD
2-2 EEEE
2-3 FFFF
3-1 GGGG
3-2 HHHH
3-3 IIII
4-1 JJJJ
4-2 KKKK
4-3 LLLL
5-1 MMMM
5-2 NNNN
5-3 OOOO

Wonder Dog
(SEGA CD)

Επίπεδο 1- MYSTIC
» 2- ANKLES
» 3- LEDZEP
» 4- REEVES
» 5- PIXIES
» 6- WOOPIE

Chuck Rock
(SEGA CD)

Επίπεδο 2- GJFKFN
» 3- PDPKKN
» 4- JWNTXF
» 5- TSFNVP

Out Of This World
(SNES)

Επίπεδο 1- LDKD
» 2- HTDC
» 3- CLLD
» 4- LBKG
» 5- XDDJ
» 6- FXLC
» 7- KRFK
» 8- KLFB
» 9- DDRX
» 10- HRTB
» 11- BRTD
» 12- TFBB
» 13- TXHF
» 14- CKJL
» 15- LFCK

RUHNGSEY Boxxle
(GAMEBOY)

Επίπεδο 1 - BDBD
» 2 - DBBD
» 3 - GBBG
» 4 - HBBH
» 5 - JBBJ
» 6 - KBBK
» 7 - LBBL
» 8 - MBBM
» 9 - NBBN
» 10 - PBBP
» 11 - QBBQ

Faery Tail Adventure
(MEGADRIVE)

Αν θέλετε να παίξετε το τέλος αυτής της καταπληκτικής περιπέτειας, δεν έχετε παρά να βάλετε τον κωδικό που σας δίνουμε (μεγάλος, αλλά αξίζει τον κόπο):
7 R 2 K U L 6 R S Z X S K 6 N H G S D C B 7 2 0 6 6 3 R I 2 H O 7 8 5 P

GG SCHINOBI 2
(GAME GEAR)

Αν θέλετε να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας στην τελική πίστα, βάλτε αυτόν τον κωδικό: 1FEDF

The Immortal
(NES)

Επίπεδο 2- SVYYX10006Y90
» 3- XS1V421000X10
» 4- XS9V131001X60
» 5- 44VX943000X60
» 6- 6590Y63000SY0
» 7- S270V730038Y0

Stormlord
(MEGADRIVE)

Αν θέλετε έξτρα ζωές, παγώστε το παιχνίδι και βάλτε: A,A,A,A,C,C,B,B,B,C,A

Αν θέλετε έξτρα χρόνο, παγώστε και βάλτε: B,A,A,A,C, UP,UP,UP,A,A,A Αν θέλετε να περνάτε τα επίπεδα, παγώστε και βάλτε: C,B,B,B,A,A,A,A,C, C,A,A,A,A

PipeDream
(GAMEBOY)

5 - HAHA
9 - GRIM
13 - REAP
17 - SEED
21 - GROW
25 - TALL
29 - YALI

Bubble Bobble
(GAMEBOY)

Επίπεδο 25- 4LL1
» 50- 1GBF
» 75- HLB3
» 100- KZBJ

Castlevania III
(NES)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε με 10 ολόκληρες ζωούλες, βάλτε τον παρακάτω κωδικό: HELP ME

Desert Strike
(SNES)

Επίπεδο 2- RZJ23J3
» 3- K32H82L
» 4- RR8JKHD
Τελικό- 89CCWQD

ALIEN BREED 2
(AMIGA)

Βάλτε τους παρακάτω κωδικούς και μεταφερθείτε σε οποιοδήποτε από τα 16 επίπεδα που σας δίνουμε:

Επίπεδο 2: 353828
» 3: 108383
» 4: 379101
» 5: 982822
» 6: 847464
» 7: 737373
» 8: 928112
» 9: 287364
» 10: 193831
» 11: 090921
» 12: 309383
» 13: 101221
» 14: 103992
» 15: 998112
» 16: 125332
» 17: 091233

Επίσης, μπορείτε να δοκιμάσετε και μερικούς άλλους κωδικούς, ώστε να αποκτήσει ακόμη μεγαλύτερο ενδιαφέρον το παιχνίδι σας, όπως:

098654 ή 000000 - Για να ξεκινήσετε με 10 ζωές
736363 ή 243 ή 433 - Για να έχετε 50000 από την αρχή του παιχνιδιού
378829 - Για να έχετε 50 κλειδιά από την αρχή

Αυτόν το μήνα μην περιμένετε μακροσκελείς προλόγους, απαντήσεις σε υπαρξιακά ερωτήματα και φιλοσοφικές αναζητήσεις. Κάντε κατάληψη στην τηλεφωνική γραμμή και ξεχυθείτε στον κυβερνοχώρο, με την πληροφορία να σας χαϊδεύει ελαφρά το πρόσωπο.

Εγώ διατελώ υπό πίεση και αδυνατώ να σας ακολουθήσω.

Γνώμες ετέρων

Αντιγράφω από στήλη μηνιαίου περιοδικού όπου γίνεται αναφορά στους Cyber Greeks: "Στην Ελλάδα μπορείς να αρχίσεις να εισβάλλεις στο κυβερνοδιάστημα μέσω κάποιων μεγάλων δικτύων, που με τη σειρά τους όμως θα σε χρεώσουν κάποια συνδρομή.

(...) Αντίθετα, το COMPULINK προσφέρει τις υπηρεσίες του και σε χρήστες Macintosh και προσθέτει μια ιδανική γραμμή για ταυτόχρονη επικοινωνία με άγνωστους φίλους ή ακόμα και μια διακριτική παραλλαγή της: την ευκαιρία να "κατεβάζεις" προγράμματα δημόσιας ιδιοκτησίας (public domain), μια ηλεκτρονική βιβλιοθήκη και απεριόριστη δράση μέσω του Air Warrior, ενός παιχνιδιού στο οποίο μπορούν να λάβουν μέρος πολλοί χρήστες ταυτόχρονα.

Για να αποκτήσεις τα δικά σου User-ID και Password θα χρεωθείς με 5.000 δρχ. και το μάξιμουμ που μπορείς να πληρώσεις είναι 6.000 δρχ. το μήνα για δύο ώρες πρόσβασης την ημέρα."

Cyber Greeks της CompuLink έστε υπερήφανοι...

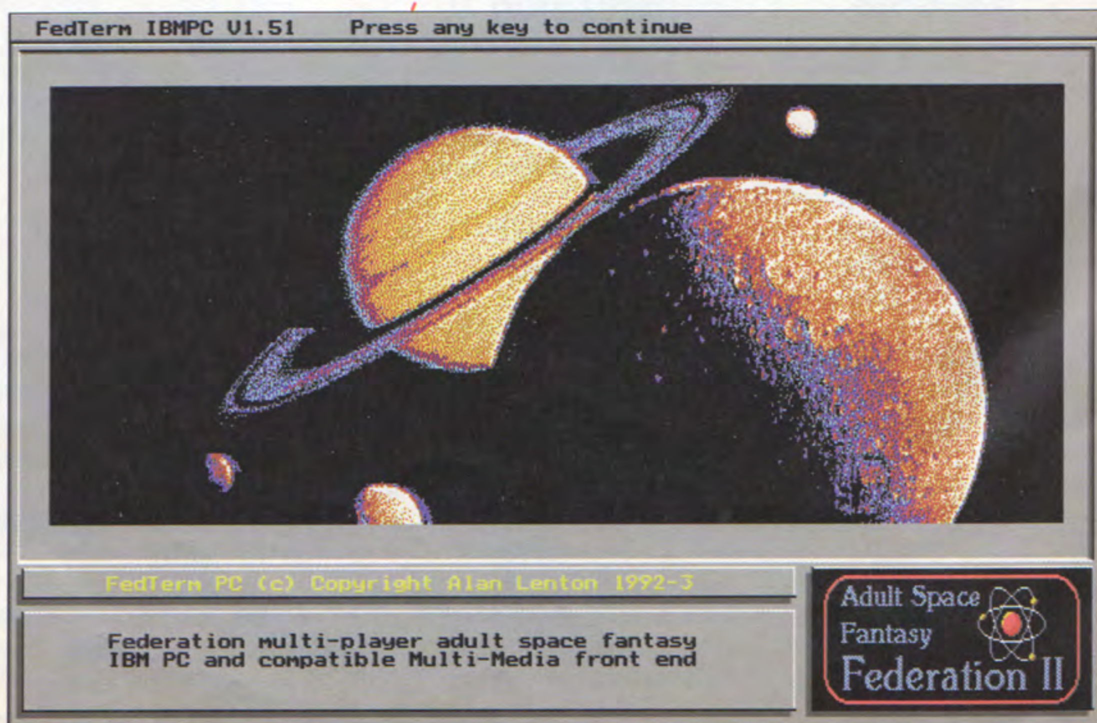
Federation II: Ένα God game για όλους (εξαιρούνται οι μανιακοί του Air Warrior)

Από στιγμή σε στιγμή προστίθεται στην CompuLink ένα νέο multi-user game, το Federation II. Το εν λόγω παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των space fantasy games και ενσωματώνει όλα τα χαρακτηριστικά που κατέστησαν το Elite το δημοφιλέστερο παιχνίδι όλων των εποχών. Το Federation II είναι text-based, που σημαίνει ότι ο παίκτης επικοινωνεί μέσω εντολών που πληκτρολογεί, ενώ παράλληλα δέχεται μηνύματα από άλλους παίκτες και περιγραφές καταστάσεων και χώρων, με τη μορφή κειμένου. Το σενάριο είναι απλό: ο παίκτης ξεκινά με ένα ελάχιστο ποσό χρημάτων (Groats) σε κάποιο σταθμό της Μητέρας Γης και έχει ως άμεσο στόχο την επιβίωση. Φυσικά, όταν εξασφαλίσει την επιβίωση, μπορεί να ασχοληθεί με άλλα σημαντικότερα πράγματα όπως, για παράδειγμα, την κατάκτηση του σύμπαντος.

Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός όσον αφορά στις μεθόδους που χρησιμοποιούνται για την ανέλιξη. Ο παίκτης είναι ελεύθερος να λυμαίνεται το γαλαξία κάνοντας εμπόριο ή λαθρεμπόριο, παίζοντας τυχερά παιχνίδια, κυνηγώντας επικηρυγμένους και προσπαθώντας να φέρει εις πέρας αποστολές που του αναθέτουν ανώτεροι από αυτόν, σε ιεραρχία, παίκτες.

Ανάλογα με τα αποτελέσματα των ενεργειών του και λύνοντας κάποιους γρίφους, ανεβαίνει στην ιεραρ-

On line



χία, κάτι που του επιτρέπει να διευρύνει το πεδίο δράσης του. Από ένα σημείο και πέρα, για παράδειγμα, είναι σε θέση να κατασκευάσει πλανητικά συστήματα, να τα αποικίσει και να τα εκμεταλλεύεται κατά το δοκούν. Μπορεί ακόμη να προσλάβει άλλους παίκτες, κατώτερους στην ιεραρχία, και να τους αναθέσει αποστολές.

Το Federation II ανήκει σε εκείνη την κατηγορία παιχνιδιών που δεν έχουν τέλος. Είναι πολύ δύσκολο να φθάσεις στην κορυφή και ακόμα πιο δύσκολο να παραμείνεις εκεί.

Για τη διευκόλυνση του παίκτη, και λόγω της υφής του παιχνιδιού (text-based), διατίθεται ένα terminal ονόματι, όπως και στο Air Warrior, το οποίο αφ' ενός επιτρέπει τη σύνδεση με τον server του Federation II και αφ' ετέρου παρέχει δυνατότητες που διευκολύνουν το χρήστη, μειώνοντας το φόρτο εργασίας. Ως text-oriented, το Federation II ενημερώνει συνεχώς το χρήστη για οτιδήποτε συμβαίνει στο παιχνίδι, στέλνοντας στο τερματικό του τις αναγκαίες πληροφορίες σε μορφή κειμένου.

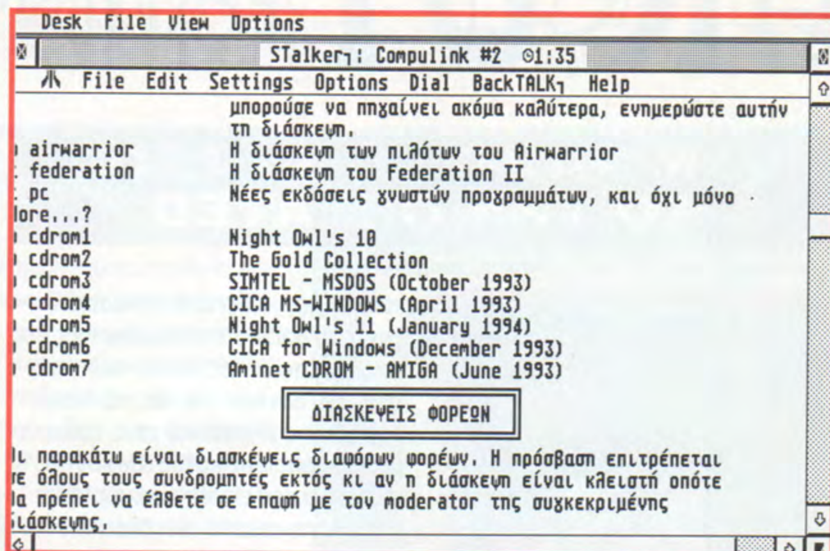
Υπάρχει, έτσι, η πιθανότητα να στείλει κάποιο κείμενο τη στιγμή που ο χρήστης προσπαθεί να δώσει μια εντολή, το αποτέλεσμα της οποίας στη χειρότερη περίπτωση θα κρίνει την επιβίωσή του. Το FedTerm εξαλείφει αυτό το πρόβλημα, μια και διαθέτει ένα παράθυρο για το output του παιχνιδιού και άλλο για το input, την εισαγωγή δηλαδή των επιθυμητών εντολών. Δίνει επίσης τη δυνατότητα ελέγχου των προηγούμενων μηνυμάτων, ενώ συνεχίζει κανονικά το output στο ειδικό παράθυρο.

Ολα τα μηνύματα του παιχνιδιού μπορούν να αποθηκευτούν στο δίσκο ή να τυπωθούν σε οποιονδήποτε εκτυπωτή. Ο παίκτης έχει ακόμη τη δυνατότητα να στείλει μηνύματα ορισμένου περιεχομένου σε διαφορετικό παράθυρο ή να ορίσει ένα διαφορετικό χρώμα κειμένου, ανάλογα με το είδος του μηνύματος. Για παράδειγμα, αναφέρουμε τις περιπτώσεις κατά τις οποίες κατασκοπεύει τους αντιπάλους και δέχεται τις ανάλογες πληροφορίες, ή έρχονται από κάποιο σταθμό οι τιμές των εκεί διαθέσιμων προϊόντων. Οι τιμές αυτές συνοδεύονται (αν το θέλει ο παίκτης) από εικονίδια των προϊόντων.

Το status του παίκτη και του σκάφους του αναπαρίστανται σε ένα γράφημα bar, το οποίο αλλάζει κάθε φορά που έρχονται νέες πληροφορίες από το παιχνίδι. Ετσι, ανά πάσα στιγμή, ο παίκτης μπορεί να ελέγξει εάν το σκάφος του έχει αρκετά καύσιμα ή ο χαρακτήρας του έχει ανάγκη από τροφή.

Ας αναφερθούμε τώρα στις multimedia δυνατότητες του τερματικού. Το FedTerm επιτρέπει την εμφάνιση εικόνων και το παίξιμο ήχων με τον τρόπο που επιλέγει ο παίκτης, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να ορίσει ακόμα και τη λέξη/πληροφορία από το παιχνίδι που θα αποτελέσει την αφορμή.

Είναι δυνατή επίσης η ανταλλαγή εικόνων και ήχων



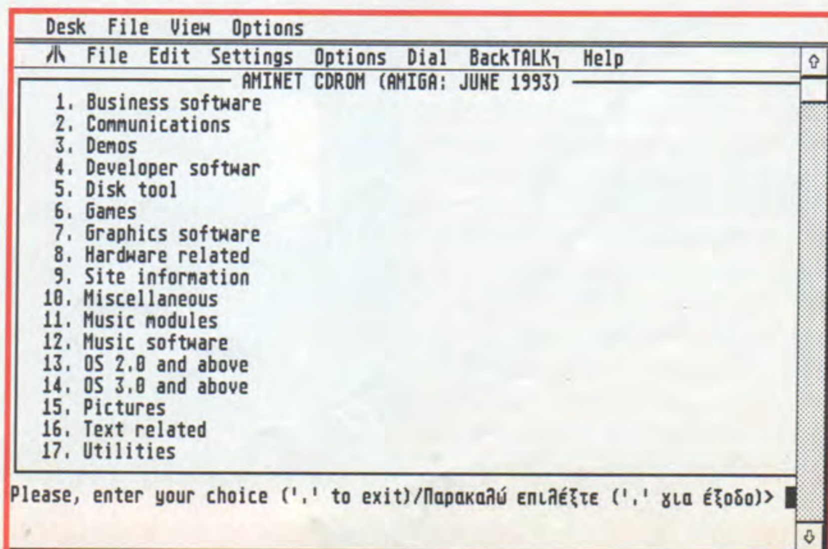
μεταξύ των παικτών και η ανάθεσή τους σε συγκεκριμένους παίκτες. Ετσι, αν για παράδειγμα, σταλθεί ένας χαιρετισμός από έναν παίκτη σε κάποιον άλλο, ο δεύτερος θα ακούσει μια sampled ομιλία και θα δει την εικόνα του πρώτου στην οθόνη του.

Περισσότερες πληροφορίες σε επόμενο τεύχος, στο οποίο θα υπάρχει αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού.

Ο θαυμαστός κόσμος των CDs

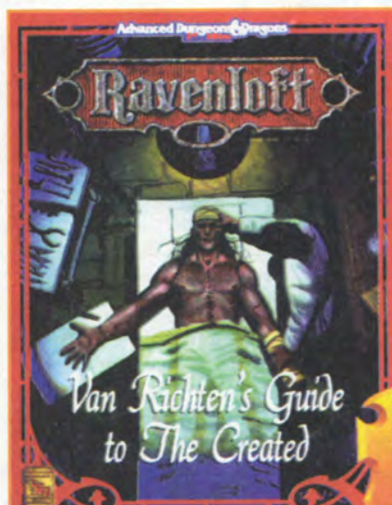
Υστερα από υπεράνθρωπες προσπάθειες του αγαπητού μας system operator (κοινώς, θεού του συστήματος), οι Clinkάδες έχουν στη διάθεσή τους 6 CDs με πληθώρα προγραμμάτων για PC και Amiga. Τα 6 CDs θα γίνουν σύντομα (σύμφωνα πάντα με το sysop) 12, ενώ τίποτα δεν αποκλείει την περαιτέρω αύξηση του αριθμού τους. Αυτά προς το παρόν. Προσευχηθείτε μαζί μου για τη lease line του Internet. Ο ΟΤΕ συνεχίζει να μας στερεί το όνειρο...

του Ηλία Μανεσιώτη



NEWS ROLE PLAYING GAMES

VAN RICHTEN'S GUIDE TO THE CREATED



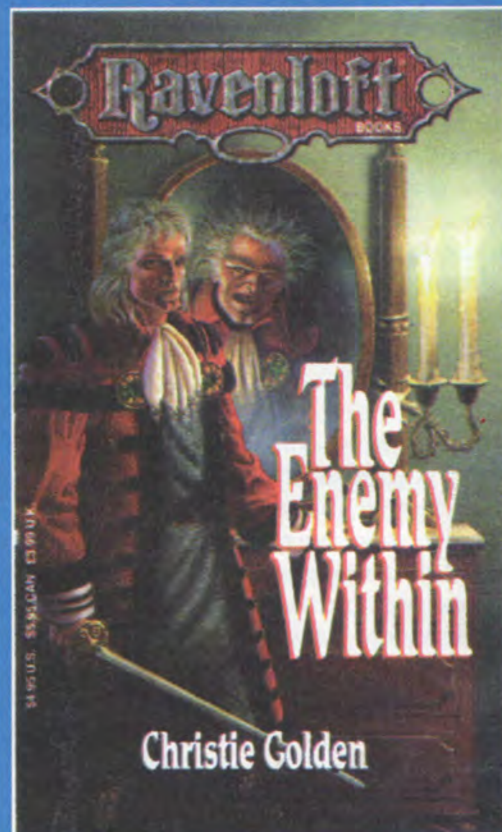
Ο Dr Van Richten μας παρουσιάζει τώρα τα golems – άψυχα αντικείμενα στα οποία έχει δοθεί ζωή – καθώς και τέρατα κατασκευασμένα με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο φτιάχτηκε και ο κλασικός ήρωας της Mary Shelley, Frankenstein. Ο γνωστός στους λάτρεις του κόσμου του, Ravenloft Dr Rudolph, εξηγεί τα βασικά της δημιουργίας και του ζωντανέματος αυτών των τεράτων, τη δύναμη και τις αδυναμίες τους, όπως επίσης και τους τρόπους με τους οποίους καταστρέφονται. Ο οδηγός αυτός είναι έγχρωμος και περιλαμβάνει αρκετά ανέκδοτα του Van Richten. Είναι σίγουρο ότι θα αποτελέσει ένα ευχάριστο αλλά και απαραίτητο ανάγνωσμα για τους ειδικούς των τεράτων. Τέλος, επισημαίνουμε ότι είναι από τα πρώτα σε πωλήσεις προϊόντα της TSR για το δημοφιλή κόσμο του Ravenloft. Επίσης, ο παίκτης μπορεί να πάρει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα τρομερά τέρατα και το ρόλο τους στα παιχνίδια ρόλων. Είναι ένα accessory της TSR για τον κόσμο του Ravenloft, κατάλληλο για όλα τα επίπεδα των παικτών. Η τιμή του είναι 3.600 δρχ. και μπορείτε να το βρείτε σε όλα τα καταστήματα Κάισσα.

CORMYR

Η πρώτη σε βάθος ματιά στα γεγονότα που συνέβησαν στο βασίλειο του Cormyr εδώ και δέκα χρόνια. Το Cormyr, και ο άρχοντάς του, βασιλιάς Azoun (γνωστός από την τριλογία Empire), τα επακόλουθα του πολέμου των θεών και την εισβολή των Tuigan μπορούν να χρησιμεύσουν σαν υπόβαθρο μιας δυναμικής περιπέτειας στον κόσμο του Forgotten Realms, κατάλληλης τόσο για νέους όσο και για έμπειρους παίκτες. Επιγραμματικά, το Cormyr περιγράφει με κάθε λεπτομέρεια την ιστορία του σπουδαίου και γνωστού από την τριλογία Empire βασιλείου. Αλλο ένα accessory της TSR για Forgotten Realms και όλα τα επίπεδα παικτών στην τιμή των 2.700.



THE ENEMY WITHIN



Ο κακός άρχοντας, αρχέτυπο των Jekyll και Hyde, ο αποκρουστικός Malnen, θα κάνει τους αναγνώστες να ανατριχιάσουν. Ο Sir Tristan, της Nova Vaasa, εκ πρώτης όψεως είναι ο καλοκάγαθος ευγενής, ο οποίος δεν θα μπορούσε ποτέ να βλάψει κανέναν.

Ομως, ο Sir Tristan έχει και το "άλλο εγώ" του, τον Malven. Εναν κτηνώδη άντρα, τον οποίο το μόνο που τον συγκινεί είναι η επέκταση της εγκληματικής του αυτοκρατορίας.

Κανείς δεν είναι ασφαλής από τον Malven και φαίνεται ότι κανείς δεν είναι σε θέση να διακόψει το δολοφονικό του κλοιό γύρω από τη Nova Vaasa, έως ότου ο Sir Tristan θελήσει να καταστρέψει ο ίδιος την κακή του πλευρά.

Πρόκειται για το έβδομο βιβλίο της σειράς Ravenloft.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

DECK OF ENCOUNTERS, SET 1

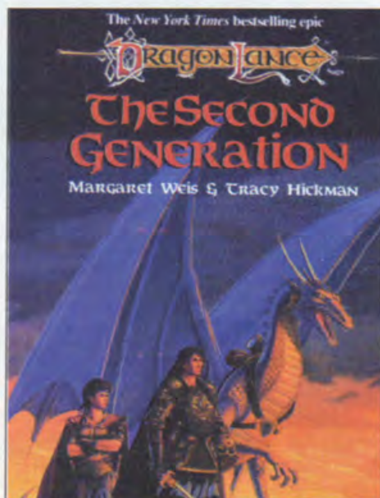
Με αυτό το accessory, ο DM μπορεί πλέον να φτιάξει εύκολα εκατοντάδες, μοναδικές και ταυτόχρονα συναρπαστικές, αναμετρήσεις με τέρατα ή χαρακτήρες, ανοίγοντας απλά και μόνο μια κάρτα. Η σειρά αυτή των καρτών ανήκει στην κατηγορία του Official Dungeon Master Decks και έρχεται ως εναλλακτική πρόταση στη χρησιμοποίηση των πινάκων και των διαγραμμάτων μάχης του Monstrous Compendium. Ο DM μπορεί να διατάξει αυτές τις κάρτες με τη σειρά που θέλει, ή να ανακατέψει την τράπουλα και να διαλέξει στην τύχη κάποιες συμπλοκές. Η τράπουλα αποτελείται από 400+ κάρτες αναμέτρησης, καθώς και μια έγχρωμη θήκη που ξεδιπλώνεται και απεικονίζει μπαούλο θησαυρού και στα χωρίσματά της αποθηκεύονται οι κάρτες. Για το Deck Of Encounters θα μπορούσαμε να πούμε επιγραμματικά ότι είναι εύχρηστο, κάνει τις περιπέτειες πιο συναρπαστικές, είναι κατάλληλο για νέους παίκτες, ως εναλλακτικό σύστημα εκμάθησης του παιχνιδιού AD&D, και, ακόμη, περιγράφει με λεπτομέρεια περισσότερα από 400 τέρατα και έτοιμους χαρακτήρες. Είναι ένα accessory του AD&D για όλα τα επίπεδα παικτών, στην τιμή των 6.750 δρχ.



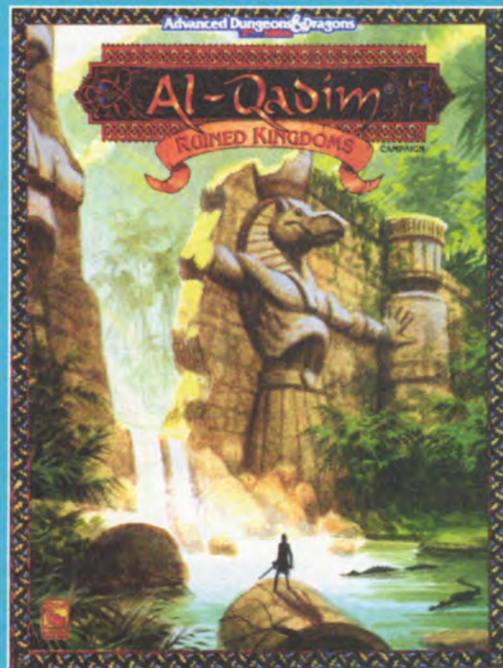
DRAGONLANCE SAGA
Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΕΝΙΑ

Το πρώτο βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο που θα προχωρήσει τον κόσμο του Dragonlance πέρα από τους τόμους των Chronicles και Legends, παρέχοντας ταυτόχρονα υλικό τόσο για τους λάτρεις των μυθιστορημάτων όσο και του παιχνιδιού σε αυτόν τον κόσμο.

Παρουσιάζει δύο καινούριες, για πρώτη φορά δημοσιευμένες, ιστορίες από τις πολύ γνωστές συγγραφείς Margaret Weis και Tracy Hickman, οι οποίες πραγματεύονται την ιστορία των παιδιών των Συντρόφων. Επιπλέον, περιέχει τρεις προγενέστερες ιστορίες, οι οποίες εστιάζουν στους απογόνους. Είναι μια νουβέλα της TSR για τον κόσμο του Dragonlance, η οποία διατίθεται στην τιμή των 2.250 δραχμών.



RUINED KINGDOMS



Εννέα συναρπαστικές, σύντομης διάρκειας, περιπέτειες, που μπορούν και να συνδεθούν μεταξύ τους σε ένα mini campaign.

Ακολουθώντας τα χνάρια του "A dozen and one Adventuring '93", είναι ταυτόχρονα accessory και περιπέτεια, αφού σας καλεί να εξερευνήσετε τα μυστηριώδη ερείπια των χαμένων βασιλείων του Nog και του Kadar.

Πλήρες, με χάρτες υψηλής ποιότητας και άλλα οπτικά βοηθήματα, έχει όλα όσα χρειάζονται για να ικανοποιηθούν και οι πιο απαιτητικοί λάτρεις του κόσμου Al-Qadim.

Στα υπέρ του είναι ότι οι περισσότερες περιπέτειές του τελειώνουν σε ένα απόγευμα, όλες οι περιπέτειες μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους και έτσι να αποτελέσουν ένα mini campaign και, τέλος, συνεχίζει την παράδοση της υψηλής ποιότητας που διαθέτει η σειρά Al-Qadim.

Είναι accessory και περιπέτεια της TSR για το AL-QADIM στην τιμή των 4.950 δραχμών.

Σκοπός αυτού του άρθρου είναι να βοηθήσει όλους εκείνους που τους αρέσει να ασχολούνται και με τη μοντελιστική πλευρά των Role Playing Games. Γι' αυτό αποφασίσαμε να σας δώσουμε βήμα-βήμα τον τρόπο με τον οποίο θα βάψετε τη φιγούρα σας. Ετσι, ακόμη και αν δεν ασχολείστε με τα RPGs, μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας συλλογή από φιγούρες και να στολίσετε κάποιο μέρος του δωματίου σας.

Ξεκινώντας

Πριν ξεκινήσουμε την κατασκευή της φιγούρας μας, το πρώτο που θα χρειαστεί είναι να βρούμε έναν καθαρό χώρο, κάποιο ελεύθερο τραπέζι, όπου θα μπορέσουμε να δουλέψουμε με την ησυχία μας, και δεν θα χρειαστεί να τα μαζέψουμε το βράδυ για να στρώσει η μαμά μας το τσεβρεδάκι της. Επίσης, είναι σημαντικό αυτός ο χώρος να βρίσκεται κοντά σε κάποιο παράθυρο ή να υπάρχει αρκετός φυσικός φωτισμός.

Θα χρειαστούμε και μερικά εργαλεία, όπως εποξική ή

ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΧΡΩΜΑ ΣΤΙΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΜΑΣ

Στο τεύχος Ιανουαρίου είχαμε γνωρίσει το Φίλιππο, έναν καλλιτέχνη, ο οποίος κατάφερνε με μια μικρή ποσότητα μολυβιού να δώσει ζωή σε ένα δικό του ήρωα. Ασφαλώς, το να κατασκευάσουμε έναν ήρωα εξαρχής δεν είναι και τόσο εύκολο. Με λίγη υπομονή, όμως, μπορούμε να βάψουμε την έτοιμη μεταλλική μας φιγούρα, δίνοντάς της άλλη χάρη.

• του Umberto Grelloni



πολυεστερική κόλλα, ένα κοπίδι, ένα τσιμπιδάκι, μια λίμα, πινέλα διαφόρων μεγεθών, χρώματα enamel ή ακριλικά και πολύ κέφι. Εδώ να πούμε πως τα πιο πάνω υλικά μπορούμε να προμηθευτούμε από τα καταστήματα μοντελισμού ή από τα εξειδικευμένα καταστήματα RPGs. Τώρα τελευταία, μάλιστα, οι εταιρίες Citadel και Ral Partha άρχισαν να διαθέτουν στην αγορά και δικά τους σετ χρωμάτων και πινέλων για τις φιγούρες τους. Ετσι, μπορούμε να προμηθευτούμε ένα ολοκληρωμένο σετ (χρώματα και πινέλα) για κάποια συγκεκριμένη ράτσα.

Συναρμολογώντας τη φιγούρα μας

Η φιγούρα που θα πάρουμε μπορεί εξαρχής να είναι ένα ολοκληρωμένο κομμάτι και να μη χρειαστεί να προσθέσουμε κάτι πάνω της. Αλλες φορές πάλι, υπάρχει έτοιμο το σώμα (μεταλλικό ή πλαστικό) και εμείς θα πρέπει να κολλήσουμε πάνω της διάφορα άλλα αντικείμενα, (σπαθιά, ασπίδες κ.λπ.).

Η πρώτη μας κίνηση είναι να καθαρίσουμε τη φιγούρα μας και να της αφαιρέσουμε τυχόν υπολείμματα μετάλλου ή πλαστικού που έχουν δημιουργηθεί από το καλούπι. Ο ευκολότερος τρόπος να το πετύχουμε είναι με τη χρήση του κοπιδιού μας ή με μια λεπτή λίμα. Ετσι, θα καθαρίσει η φιγούρα μας, θα φανούν οι λεπτομέρειές της και δεν θα συναντήσουμε μπροστά μας περιττά πράγματα αργότερα όταν τη βάψουμε. Οπως είπαμε, μερικές μεταλλικές φιγούρες έχουν και πλαστικά αντικείμενα που θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε. Ετσι, τα αφαιρούμε προσεχτικά από το πλαστικό στέλεχος με τη βοήθεια του κοπιδιού και ποτέ δεν τα τραβάμε με το χέρι γιατί υπάρχει ο κίνδυνος να τα σπάσουμε (προσοχή στη χρήση του κοπιδιού γιατί μπορεί να κόψετε και κάνα χέρι) και τα κολλάμε πάνω σ' αυτήν. Καλό θα ήταν, όταν κολλάμε το ένα κομμάτι με το άλλο, να προσπαθούμε έτσι ώστε η ένωση που θα κάνουμε να είναι όσο το δυνατόν πιο καλή, χωρίς να μένουν σημεία τα οποία θα πρέπει να λιμάρουμε, όπως επίσης και να αφήνουμε λίγο χρόνο για να κολλήσουν καλά. Προσοχή, όταν κολλάμε πλαστικό πάνω στο μέταλλο, καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσουμε την εποξική κόλλα, ενώ για πλαστικό σε πλαστικό την πολυεστερική (υπάρχει και υγρή). Οταν η φιγούρα μας έχει ολοκληρωθεί, την κολλάμε πάνω στη βάση της.

Βάψιμο της φιγούρας

Η πρώτη μας δουλειά είναι να περάσουμε όλη τη φιγούρα μας ένα ενιαίο ανοιχτόχρωμο χρώμα. Γι' αυτή τη δουλειά οι εταιρίες κυκλοφορούν ένα λευκό, συγκεκριμένα το ονομάζουν Skull White, και σε σπρέι. Το μόνο που θα πρέπει να προσέξουμε, αν εν τέλει χρησιμοποιήσουμε σπρέι, είναι η απόσταση από την οποία θα ψεκάσουμε τη φιγούρα μας. Αυτή πρέπει να είναι περίπου 20 πόντοι από τη φιγούρα μας, γιατί αν είναι πιο κοντά θα τρέξει το χρώμα κλείνοντας αρκετές λεπτομέρειές της, ενώ αν είναι μεγαλύτερη, πέρα από την φιγούρα θα καταφέρουμε να βάψουμε και το τραπέζι (καλό θα ήταν να βάλουμε μια εφημερίδα πάνω στο τραπέζι πριν βάψουμε με σπρέι). Αφού στεγνώσει καλά, το αποτέλεσμα θα είναι εκπληκτικό. Θα μπορούμε να διακρίνουμε και την παραμικρή λεπτομέρεια του καλουπιού. Μην επιχειρήσετε να βάψετε με πινέλο πάνω στη μόλις ψεκασμένη φιγούρα, γιατί και το χρώμα δεν θα έχει στεγνώσει καλά και θα γίνει και μια ανεπιθύμητη μείξη χρωμάτων. Να θυμάστε πάντα πως, κατά τη διάρκεια του βαψίματος, ποτέ μα ποτέ δεν πιάνουμε τη φιγούρα από τα σημεία που έχουμε βάψει. Γι' αυτό είναι χρήσιμο η φιγούρα μας να είναι κολλημένη πάνω σε κάποια βάση.

Για να βάψουμε τη φιγούρα μας, δεν υπάρχει κάποιο σημείο από το οποίο πρέπει να αρχίσουμε. Οπως βολεύει τον καθένα. Για παράδειγμα, θα πούμε πώς βάφουμε μια φι-



Καθαρίζουμε τη φιγούρα από τυχόν υπολείμματα μετάλλου ή πλαστικού.



Αφαιρούμε τα διάφορα αντικείμενα από το πλαστικό στέλεχος, αν υπάρχουν.



Βάζουμε κόλλα στο σημείο όπου θα προσθέσουμε το άλλο κομμάτι...



...το χέρι



ή την ασπίδα,



και κολλάμε τη φιγούρα μας στη βάση που θα τη στηρίζει.



Βήμα-βήμα η βαφή ενός Blood Angel Space Marine.

γούρα space marine:, βάφουμε πρώτα την πανοπλία ένα χρώμα (μεγαλύτερος όγκος) και μετά περνάμε στις λεπτομέρειες. Καλό θα ήταν να προσέχουμε την ποσότητα χρώματος που βάζουμε στη μύτη του πινέλου μας. Οσο λιγότερο χρώμα τόσο το καλύτερο. Στην αντίθετη περίπτωση, θα τρέχει το χρώμα και θα πηγαίνει σε σημεία που δεν επιθυμούμε να βαφτούν, πολλές φορές καλύπτοντας και τις λεπτομέρειες του καλουπιού. Για το βάψιμο πέρα από τα χρώματα, τα οποία θέλουν και καλό ανακάτεμα πριν από τη χρήση, θα χρειαστούμε και ένα πινέλο φαρδύ (για μεγάλες επιφάνειες, όπως η πανοπλία) και ένα ή δύο πινελάκια πιο λεπτά για τις λεπτομέρειες (όπως το όπλο, τα μάτια κ.λπ.). Αν το επιθυμούμε, μπορούμε να αναμείξουμε τα χρώματα, δημιουργώντας έτσι διάφορες σκιές που θα κάνουν τη φιγούρα μας πιο ρεαλιστική. Εδώ πρέπει να θυμάστε πως αναμειγνύουμε χρώματα enamel με enamel ή ακριλικά με ακριλικά, ποτέ enamel με ακριλικά. Αφού ολοκληρώσουμε το βάψιμο και αφήσουμε τη φιγούρα μας να στεγνώσει, καλό θα ήταν να την περάσουμε με ένα ειδικό βερνίκι, το οποίο προστατεύει από το χρώμα, από τη σκόνη και από τα δάχτυλα των περίεργων φίλων μας. Υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι βερνικιών: βερνίκια γυαλιστερά, τα οποία ναι μεν γυαλίζουν περισσότερο από το επιθυμητό τη φιγούρα μας, αλλά της προσφέρουν μεγαλύτερη προστασία από τη σκόνη, και τα ματ βερνίκια, τα οποία απλώς τονίζουν τα χρώματα, αλλά, ως σύνολο, η φιγούρα μας είναι πιο φυσική. Τέλος, μην ξεχνάτε να καθαρίζετε καλά τα πινέλα σας με τα ειδικά διαλυτικά, τα οποία επίσης μπορείτε να προμηθευτείτε από τα μοντελιστικά καταστήματα.

Αυτοκόλλητα σήματα

Αρκετές φορές οι φιγούρες μας συνοδεύονται με ειδικά σηματάκια, τα οποία θα πρέπει να κολλήσουμε πάνω σε κάποια ασπίδα ή σε κάποια σημαία, δίνοντας άλλη χάρη στο όλο σύνολο. Ετσι, έχουμε ένα κομμάτι χαρτί, πάνω στο οποίο βρίσκονται όλα τα απαραίτητα αυτοκόλλητα. Πρώτο βήμα είναι να κόψουμε το σήμα που μας ενδιαφέρει με τη βοήθεια του κοπιδιού μας και να το βουτήξουμε για λίγη ώρα (20 δευτερόλεπτα περίπου) μέσα σε ένα πιατάκι με νερό. Κατόπιν, πιάνουμε το χαρτί με το τσιμπιδάκι και υπολογίζουμε πλέον πάνω στη φιγούρα μας το μέρος όπου θέλουμε να το μεταφέρουμε. Για τη μεταφορά του σήματος από το χαρτί στη φιγούρα μας, χρησιμοποιούμε ένα λεπτό πινελάκι και ποτέ τα δάχτυλά μας. Αφού το τοποθετήσουμε, με τη βοήθεια μιας χαρτοπετσέτας προσπαθούμε να αφαιρέσουμε από πάνω τα νερά που τυχόν έχουν μείνει. Είμαι σίγουρος πως το αποτέλεσμα θα ανταμείψει τις προσπάθειές σας και θα ενθουσιάσει τους φίλους σας. Τέλος, πριν κλείσουμε, να αναφέρουμε πως υπάρχουν και ειδικά βιβλία με διάφορες τεχνικές βαψίματος, όπως η σειρά Eavy Metal της Games Workshop. Εμείς, μέσω αυτού του άρθρου, προσπαθήσαμε απλώς να σας δώσουμε τα αρχικά βήματα για να βάψετε την πρώτη σας φιγούρα, η συνέχεια εξαρτάται από εσάς.



ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.500
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.500
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.100
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	3.900
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα**	2.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.400
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.600
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	**MULTIMEDIA** Σελίδες 176	2.600
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.500
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.100
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.100
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**COREL DRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**COREL DRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX** Σελίδες 128	1.800

IA • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1Β' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.100
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.100
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.100
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA** για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜΑ:............ ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΗΛΙΚΙΑ:............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ Τ.Κ.:............ ΠΟΛΗ:............ ΤΗΛ.:............

ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ............

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελόμενα είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

- Χρεώστε την κάρτα μου: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

Νο ΚΑΡΤΑΣ............ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



Π Ω Σ;

Θα μάθετε όλα τα μυστικά των personal computers

- Γλώσσες προγραμματισμού
- Hints 'n' Tips για DOS & Windows
- Software Reviews
- CD ROM'S
- Βιβλιοπαρουσιάσεις
- Πώς θα κάνετε σωστές αγορές
- Επίκαιρα αφιερώματα
- Προγράμματα
- Ολα τα νέα της αγοράς
- Στήλες αρχαρίων
- Στήλες ερωτήσεων/απαντήσεων
- Telecomputing

PC MASTER + PC GAMES

Π Ω Σ;

θα διασκεδάζετε παίζοντας με το PC σας

- Adventures
- Strategy Games
- Simulations
- Role Playing Games
- Platforms
- Arcades
- Shoot'em ups
- Game Reviews
- Hints 'n' Tips
- Ολα τα game news

Και κάθε μήνα μία δισκέτα 5 1/4" δωρεάν με game software



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

κάισσα — ΕΚΕΙ ΟΠΟΥ ΔΕΝ ΞΗΜΕΡΩΝΕΙ ΠΟΤΕ





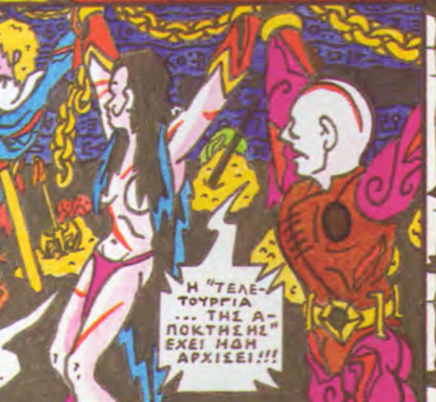





ΓΚΕΘ! ΙΣΣΑ! ΒΛΕΠΩ ΠΩΣ Ο ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟΣ ΜΟΥ, ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕ ΑΡΚΕΤΑ.

"ΜΑΓΕ"!

ΤΟ ΠΕΤΡΑΔΙ!... ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΗΣ ΜΑΓΙΣΣΑΣ. ΕΑΝ ΔΕΝ ΤΗ ΠΡΟΛΑΒΟΥΜΕ...



ΑΦΟΣΙΩΜΕΝΗ ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΤΗΣ, Η ΜΑΓΙΣΣΑ ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΟΥΣ 4 ΚΥΝΗΓΟΥΣ ΤΗΣ... ΟΤΑΝ ΕΙΝΑΙ ΠΙΑ ΑΡΓΑ!





ΟΧΙ!... ΔΕΝ... ΘΑ ΧΑΣΩ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ... ΜΑΥΡΟΥ ΠΕΤΡΑΔΙΟΥ!... ΤΟ ΘΡΥΜΜΑΤΙΖΩ... ΚΑΙ ΤΟ ΣΤΕΛΝΩ... ΣΤΟΥΣ ΔΙΑΔΟΧΟΥΣ ΜΟΥ!

Η "ΤΕΛΕΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΑΠΟΚΤΗΣΗΣ" ΔΙΑΚΟΠΤΕΤΑΙ ΚΑΘΩΣ Η ΠΡΟΘΑΝΑΤΙΑ ΚΑΤΑΡΑ ΤΗΣ ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ ΣΠΑΕΙ ΤΟ ΜΑΥΡΟ ΠΕΤΡΑΔΙ ΣΕ 5 ΚΟΜΜΑΤΙΑ! ΤΟ ΚΑΘΕ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΝΟΙΓΕΙ ΜΙΑ ΠΥΛΗ ΚΑΙ ΕΞΑΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ.



ΓΚΡΕ'Ι'ΧΩΚ! Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΑΦΗΣΕ ΠΙΣΩ ΤΟΥ ΜΙΑ ΧΩΡΑ ΣΤΙΓΜΑΤΙΣΜΕΝΗ, ΓΕΜΑΤΟ ΕΡΕΙΠΙΑ, ΠΡΟΣΦΥΓΕΣ, ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΜΑΓΟΥΣ ΔΙΨΑΣΜΕΝΟΥΣ ΓΙΑ ΕΞΟΥΣΙΑ.

ΑΛ-ΚΑΝΤΙΜ! ΕΔΩ ΚΥΒΕΡΝΑ ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ, ΤΑ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΑ ΤΖΙΝΙ, ΟΙ ΠΑΝΟΥΡΓΟΙ ΣΟΥΛΤΑΝΟΙ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΥΤΟ ΠΑΘΟΣ.

ΝΤΑΡΚ ΣΑΝ! ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΥΡΙΝΟ ΗΛΙΟ ΟΙ ΣΚΛΑΒΟΙ, ΟΙ ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΝ ΤΗΝ ΟΡΓΗ ΤΟΥ ΝΕΚΡΟΜΑΝΤΗ ΤΥΡΑΝΝΟΥ.

ΜΥΣΤΑΡΑ! ΠΑΝΥΨΗΛΑ ΚΑΣΤΡΑ, ΙΠΠΟΤΕΣ, ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΕΣ. ΛΗΣΤΕΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗ, ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΘΥΣΙΑ.

ΚΑΙ...

ΠΛΕ'Ι'Ν ΣΚΕ'Ι'Π! Ο ΠΙΟ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΟΙ ΠΥΛΕΣ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΟΔΗΓΟΥΝ ΣΕ ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΠΙΟ ΜΟΧΘΗΡΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ.





Ravenloft

BOXED SET

RAVENLOFT BOXED SET.

ACCESSORIES

FORBIDDEN LORE BOXED SET.
RAVENLOFT APPENDIX.
RAVENLOFT APPENDIX 2.
DARKLORDS ACCESSORY.
BOOK OF CRYPTS ACCESSORY.
VAMPIRES ACCESSORY.
ISLANDS OF TERROR.
VAN RICHTEN'S GUIDE TO GHOSTS.
VAN RICHTEN'S GUIDE TO THE LICH.
VAN RICHTEN'S GUIDE TO WEREBEASTS.

ADVENTURES

CASTLE FORLOM BOXED SET.
SHIP OF HORROR.
TOUCH OF DEATH.
NIGHT OF THE WALKING DEAD.
THOUGHTS OF DARKNESS.
FROM THE SHADOWS.
ROOTS OF EVIL.
THE CREATED.
WEB OF ILLUSIONS.
HOUSE OF STRAHD.
DARK OF THE MOON.

• ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ:
ΦΙΛΩΝΟΣ 43 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18531 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) ΤΗΛ: 4178337 ΚΑΙ...

• ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 11472 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606488
• Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (ΚΟΝΤΑ ΣΤΗ ΡΟΤΟΝΤΑ) 54635 ΘΕΣ/ΚΗ. ΤΗΛ: 212734
• Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε.Κ. 'ΠΛΑΖΑ' 16674 ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 8982057
• 'ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ' ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 8813990



ΚΙΦ